



**PENGARUH STRATEGI-*ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn)
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA
TPI SAWIT SEBERANG KABUPATEN
LANGKAT T.P 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar S1 Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

OLEH

PUTRI PERTIWI

NIM :36.14.1.014

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

2018



**PENGARUH STRATEGI-*ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn)
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA
TPI SAWIT SEBERANG KABUPATEN
LANGKAT T.P 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar S1 Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

OLEH

PUTRI PERTIWI

NIM :36.14.1.014

Dosen Pembimbing I

Dra. Rosnita, MA

NIP : 19580816 199803 2 00 1

Dosen Pembimbing II

Svarhaini Saleh, S.Sos, M.Si

NIP : 19720219 199903 1 003

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

2018

No : Istimewa
Lamp :-
Hal : Skripsi An. Putri Pertiwi

Medan, 5 Juni 2018

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN – SU

di –
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran seperlunya untuk perbaikan, maka kami berpendapat bahwa skripsi An. Putri Pertiwi dengan judul “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.P 2017/2018”.

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian saudara diucapkan terima kasih.

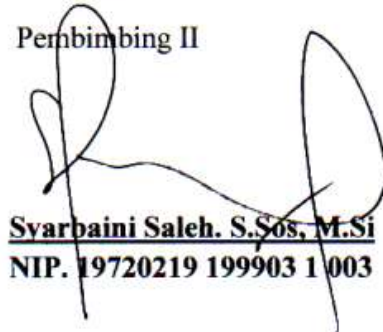
Pembimbing I



Dra. Rosnita, MA
NIP. 19580816 199803 2 001

Wassalam

Pembimbing II



Syarpaini Saleh, S.Sos, M.Si
NIP. 19720219 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
fiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "**PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJARS SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) KELAS IV MIS TPI SAWIT SEBERANG T.A 2017/2018**" yang disusun oleh PUTRI PERTIWI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

09 Juli 2018 M
26 Syawal 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

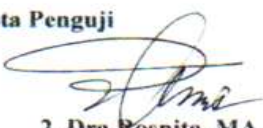

Dr. Salminawati S.S. MA
NIP: 19711208 200710 2 001

Sekretaris


Nasrul Syakur Cwaniago, S.S. M.Pd
NIP: 19770808 200801 1 014

Anggota Penguji


1. **Dra. Hj. Rosdiana A. Bakar, MA**
NIP: 19530908 198103 2 001


2. **Dra. Rosnita, MA**
NIP: 19580816 199803 2 001

3. **Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si**
NIP: 19720219 199903 1 003


4. **Tri Indah Kusumawati, M.Hum**
NIP: 19700925 200701 2 021

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.19601006 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Putri Pertiwi

NIM : 36.14.1.014

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.P 2017/2018..

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan benar-benar merupakan hasil karya sendiri kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semula telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini dijiplak, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 05 Juni 2018

Yang Membuat Pernyataan


Putri Pertiwi
36.14.1.014

ABSTRAK



Nama : Putri Pertiwi
Nim : 36.14.1.014
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dra. Rosnita, MA
Pembimbing II : Syarbaini Saleh, S.sos, M.Si
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.P 2017/2018

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran *Role Playing* , Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) penggunaan strategi pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn (2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi keragaman suku bangsa dan agama (3) pengaruh yang signifikan antara pengaruh strategi *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Pendekatan ini merupakan penelitian *Experiment*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 62 siswa. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MIS TPI Sawit Seberang pada tanggal 26 Maret-26 Mei 2018. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yakni berbentuk pilihan berganda yang dilaksanakan sebelum pembelajaran (pre test) dan setelah pembelajaran (post test), dan yang menjadi alat pengumpul datanya adalah hasil dari tes belajar (post test) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa rata-rata hasil post test siswa kelas eksperimen sebesar 86,13 dan rata-rata hasil post test siswa kelas kontrol sebesar 70,00. Kemudian hasil data tes analisis uji t pada taraf signifikan 0,05 dengan syarat tolak H_0 apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ memberikan hasil yaitu $t_{hitung} = 5,430$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,671$. Dengan demikian H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara strategi pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa di kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat.

Diketahui Oleh
Dosen Pembimbing I

Dra. Rosnita, MA

NIP : 19580816 199803 2 00 1

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas karunia dan limpahan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya sebagaimana yang diharapkan. Tak lupa Shalawat beriringkan salam penulis hadiakan kepada Baginda Rasulullah SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia

Skripsi ini berjudul : ***Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Brlajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah TPI Sawit Seberang Tahun Ajaran 2017/2018.*** Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari, bahwa penulis hanyalah manusia biasa yang tak akan luput dari salah dan khilaf. Sehingga penulis yakin, dalam karya ini masih banyak terdapat kesalahan.

Selanjutnya Penulis menyadari Skripsi ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung yang telah memberikan doa dan dukungannya terus menerus kepada saya. Oleh

karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya terkhusus kepada Ibunda saya tercinta Suprapti dan Ayahanda Ami Dahlan yang telah banyak memberikan do'a, dukungan, dorongan, semangat motivasi, nasehat serta materil yang telah diberikan kepada penulis dari kecil hingga seperti sekarang.

Penulis juga mendapat banyak bimbingan maupun bantuan motivasi dari berbagai pihak lain oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag**, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahian, M.Pd**, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Salminawati, S.S, MA**, Selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Ibu **Dra. Rosnita, MA**, Selaku Pembimbing I dan Bapak **Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si**. Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu **Tri Indah Kusumawati, M.Hum**, Selaku Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan nasehat kepada penulis.
6. Kepada seluruh pihak sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang

7. Ibu **Hj. Nurul Hurriyah, S.Pd.I, MM** Selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang
8. Ibu **Sri Laili Ramadani, S.Pd** Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV yang telah berkenan memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian di MIS TPI Sawit Seberang.
9. Kepada Yang Tersayang, Suami Saya Tercinta **Putra Wiguna**, Selaku teman hidup saya Insha Allah selamanya yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi, doa serta semangat kepada saya, dan selalu setia mendengarkan cerita dan keluh kesah saya, serta materil yang telah diberikan kepada penulis.
10. Kepada Abangda **Eko Susanto, S.Pd** dan **Indah Nurjannah**, Selaku Abang dan Adik saya, yang mana telah memberikan support dan semangatnya kepada penulis.
11. Kepada Bapak **Marmin**, dan Ibu **Kepiarti**, Selaku Mertua Saya yang telah memberikan motivasi dan semangatnya kepada saya selama penyelesaian skripsi ini.
12. Teristimewa Sahabat-sahabat saya, **Khaiarat Umami, Idri Fehrina Siregar, Farihatul Fadilah Lubis, Zuria, Halimah Tusakdiah** serta teman-teman **PGMI-2 Stambuk 2014** Selaku Teman seperjuangan penulis yang selalu memberikan support, dukungan dan motivasinya selama penulisan skripsi.

13. Kepada Teman Kos dan Adik2 Kos Saya, **Desa Vina Ritonga, Jufani Masita, Elviani Sukma**, yang mana telah memberikan semangatnya selalu selama proses penyelesaian skripsi.

Penulis telah berupaya dengan segala usaha yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca terkhusus penulis sendiri.

Medan, Juni 2018

Nama : Putri Pertiwi

Nim :36.14.1.014

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kerangka Teori	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Pengertian Hasil Belajar.....	15
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
4. Hakikat Strategi Pembelajaran	19
5. Pemgertian Strategi <i>Role Playing</i>	21

6. Tujuan Strategi <i>Role Playing</i>	23
7. Dasar Strategi <i>Role Playing</i>	28
8. Langkah-langkah Strategi <i>Role Playing</i>	29
9. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i>	30
10. Pembelajaran dan Tujuan PKn.....	30
B. Penelitain Yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III PENUTUP	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	41
D. Definisi Operasional.....	42
E. Desain Penelitian.....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV TEMUAN DAN Pembahasan	52
A. Temuan.....	52
B. Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64

A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
 DAFTAR PUSTAKA	 66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Observasi Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	56
Gambar 2 Nilai Observasi Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Gambar 3 Rata-rata nilai Observasi Awal dan Akhir kedua kelas	58

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Desain Penelitian	40
Tabel 2 Populasi	43
Tabel 3 Data Observasi Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4 Data Observasi Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Tabel 5 Data Rata-rata Nilai Observasi Awal dan Akhir Kedua Kelas	58
Tabel 6 Ringkasan Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 7 Data Hasil Uji Homogenitas	60
Tabel 8 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis	61

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 3 Instrumen Soal Pre Test
- Lampiran 4 Instrumen Soal Post Test
- Lampiran 5 Kunci Jawaban Soal Pre Test dan Post test
- Lampiran 6 Tabel Hasil Uji Validitas Butir Soal
- Lampiran 7 Prosedur Uji Validitas Uji Soal
- Lampiran 8 Tabel Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal
- Lampiran 9 Prosedur Uji Reliabilitas Butir Soal
- Lampiran 10 Tabel Data Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 11 Tabel Uji Normalitas
- Lampiran 12 Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Hasil Belajar
- Lampiran 13 Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar
- Lampiran 14 Uji Hipotesis
- Lampiran 15 Prosedur Pengujian liliofors
- Lampiran 16 Daftar Nilal Persentil Untuk Distribusi F
- Lampiran 17 Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal 0 ke z
- Lampiran 18 Daftar Nilai Persentil Untuk Distribusi t
- Lampiran 19 r Tabel
- Lampiran 20 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran sangat penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Melalui Pendidikan, manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf kehidupan. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.¹ Salah satunya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam ‘meningkatkan sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan secara terus menerus.

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dengan demikian pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan yang mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.²

¹ Oemar Hamalik,(2010), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara, hal.79

² Fuad Ikhsan, (2001), *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta : PT Rineka Cipta, hal.2

Pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa³. Dalam pengertian yang sederhana dan umum, makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.⁴ Pendidikan merupakan pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak untuk menuju tingkat dewasa.⁵

Tujuan pendidikan akan tercapai pula apabila didukung dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif sangat berperan dalam tercapainya tujuan pendidikan. Namun, akan ditemukan berbagai masalah yang kerap terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah.

Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang, pendidikanlah yang menentukan dan menuntun masa depan arah hidup seseorang menjadi lebih baik.

PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2004). Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari Civic Education, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai berubah namanya menjadi mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan.

³ Salminawati, (2011), *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung : Citapustaka Media Perintis, hal. 10

⁴ M. Djumransjah, (2004), *Pengantar Filsafat Pendidikan*, hal.22

⁵ Rosdiana A.Bakar, (2009), *Pendidikan Suatu Pengantar* , Bandung : Citapustaka Media Perintis, hal. 10

Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang erakar pada budaya banga Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum berbasis Kompetensi tahun 2004 serta Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional-Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Menengah-Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Tujuan PKn adalah untuk berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, serta berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu komponen yang berpengaruh dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaktif edukatif antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan lingkungan sekolah. Guru adalah salah satu unsur pentig dalam proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan di sekolah, Guru merupakan ujung tombak dalam dunia pendidikan, di dalam proses belajar-mengajar guru mempunyai tugas yang besar untuk

mendorong siswa agar mampu mengerti dan memahami pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Secara terperinci tugas guru adalah berpusat kepada mendidik dengan tiik berat memberikan arahan dan motivasi tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang , dan memberikan fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai, dan membantu perkembangan aspek-aspek pribadi siswa, seperti : aspek sikap, nilai-nilai dan penyesuaian diri.

Pendidikan, pembelajaran dan guru adalah tiga hal yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Bila pendidikan dapat dikelola dengan baik, maka penyelenggara pendidikan menjadi orang pertama yang mensukseskan kegiatan tersebut. Bila pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tepat, maka guru adalah terdepan yang paling berjasa. dan Menurut Dedi Supriadi menyatakan bahwa tidak ada pendidikan yang dapat berlangsung tanpa guru, karena itu sejarah guru di Indonesiapun setua dengan usia pendidikan itu sendiri di negara ini.⁶

Dari uraian di atas, jelas bahwa guru merupakan salah satu yang sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa-siswanya. Guru dapat melaksanakannya melalui dua hal yaitu, suasana belajar dan proses pembelajaran. Penggunaan Strategi, model dan media pembelajaran haruslah diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, akan terciptanya pembelajarn yang menyenangkan dan tercapainya tujuan dari hasil belajar yang telah diajarkan.

Hasil belajar merupakan buah dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa, di mana proses yang dilaksanakan sudah dirancang terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang ingin

⁶ Amini,(2016),*Profesi Keguruan*, Medan : Perdana Publishing, hal.14

dicapai. Suatu hasil belajar dikatakan maksimal jika mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa tersebut merupakan gambaran dari keberhasilan proses belajar siswa. Selain itu, Hasil Belajar adalah suatu akibat dari proses belajar menggunakan alat pengukuran berupa test yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Dalam hal ini hasil belajar yang dimaksud berupa nilai ulangan yang diperoleh setiap pasti berbeda, hal ini disebabkan oleh kemampuan yang dimiliki siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus dan memuaskan di pengaruhi oleh banyak faktor diantaranya pemahaman, materi, media, strategi, model dan lain-lain. Hasil belajar merupakan indikator dari salah satu kualitas dari proses belajar yang baik pula. Sebaliknya, jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik hasil belajar yang didapat juga baik.

Berdasarkan Observasi yang telah peneliti lakukan di Madrasah ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang Pada mata pelajaran PKn di kelas IV, diperoleh informasi bahwa KKM mata pelajaran PKn adalah 70. Dari KKM 70 yang ditentukan terdapat siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa masih rendah. Terlihat saat proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah saja dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga terkesan monoton dan tidak variatif, dan kegiatan pembelajaran hanya berorientasi pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diterapkannya strategi pembelajaran yang membuat guru mempermudah dalam penyampaian materi agar tidak terlihat monoton, dan membuat suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing*. Strategi ini diawali dengan guru menjadikan siswa-siswinya bermain peran dalam setiap materi yang akan diajarkan. Jadi setiap siswa-siswinya mempunyai

perannya masing-masing ketika proses pembelajaran berlangsung. dan dengan strategi ini diharapkan siswa-siswi merasa senang dan starategi ini nantinya dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan ketika pembelajaran, karena siswa –siswi di tuntut untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakuakn penelitian Eksperimen dengan Judul “ **Pengaruh Strategi Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maslah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran PKn,
2. Strategi pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional (kurang bervariasi).
3. Siswa bersikap pasif sewaktu pembelajaran berlangsung.
4. Kurangnya Motivasi Siswa dalam belajar PKn.
5. Kurangnya Strategi yang digunakan dalam Pembelajaran.
6. Siswa sering meras bosan dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian yaitu :

1. Strategi pembelajaran yang diteliti adalah Strategi *Role Playing*
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaruh Strategi pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.A 2018?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.A 2018?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Strategi *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.A 2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan penelitia ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh Strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.A 2018.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi *Role Playing* kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.A 2018.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Strategi *Role Playing* dan yang diajarkan dengan metode ceramah pada pelajaran IPA dikelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran PKn
3. Untuk meningkatkan Keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn
4. Untuk Melatih kerja sama siswa dan peran setiap siswa dalam pembelajaran PKn

b. Bagi Guru :

1. Memberikan manfaat kepada guru dalam rangka mengembangkan dan memperbaharui cara mengajarnya untuk meningkatkan perhatian siswa
2. sebagai masukan bagi guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar

c. Bagi Sekolah :

1. Meningkatkan hasil belajar siswa didalam kelas
2. Sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk meningkatkan mutu sekolah
3. Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan nilai KKM

d. Bagi Peneliti

1. Mendapatkan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian tentang pengaruh Strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran PKn
 2. Sebagai bekal penelitian sebagai calon guru kelas agar siap melaksanakan tugas lapangan.
 3. Sebagai masukan peneliti untuk perbaikan kualitas pendidikan serta membuat inovasi yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role Playing*.
2. Manfaat Teoritis
- Sebagai bahan kajian lebih lanjut oleh peneliti dalam rangka pengemabangan mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Setiap manusia mengalami proses belajar dalam hidupnya. Proses ini berlangsung dari masa kecil sampai akhir hayat seseorang.⁷ ”Seperti dalam al-Qur’an surah Al-Alaq ayat 1-5 :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “ Bacalah olehmu dengan nama Tuhan-Mu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhan mu lah yang Maha Pemurah yang mengajarkan (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepala kaum manusia dari apa yang tidak diketahuinya.

Ayat ini dapat dijadikan sebagai alasan bahwa ilmu pengetahuan itu penting dalam kehidupan manusia. Allah memerintahkan agar manusia membaca sebelum memerintahkan melakukan pekerjaan dan ibadah yang lain. Ayat ini juga menunjukkan karunia Allah SWT kepada manusia, sebab pada ayat ini menerangkan bahwa manusia harus mempunyai ilmu

⁷ Wina Sanjaya, (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media, hal. 212

pengetahuan yang seluas-luasnya, karena ilmu pengetahuan itu sangat penting bagi kehidupan kita, dan dengan ilmu pengetahuan manusia dapat mengerti apa yang harus dan tidak dilakukannya selama hidup di dunia. Seperti yang terlihat dalam al-Qur'an Allah telah memerintahkan Adam sebagai Khalifah di muka bumi maka ia telah dipersiapkan dengan ilmu pengetahuan. Hal ini dimaksudkan agar Adam mampu mengemban tugasnya sebagai seorang khalifah.

Hal ini juga dilandasi oleh hadits yang berbunyi :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ Artinya :

"Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan". (HR. Ibnu Abdil Barr)⁸

Ayat di atas menjelaskan bahwa mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim, kewajiban itu berlaku bagi laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun orang dewasa dan tidak ada alasan untuk mencari ilmu. Ilmu yang wajib diketahui oleh setiap muslim adalah ilm-ilmu yang berkaitan dengan tata cara beribadah kepada Allah SWT. Sedangkan ibadah yang salah tidak akan diterima Allah .

Adapun Definisi Belajar menurut para ahli yaitu :

Menurut Sanjaya belajar adalah proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan. Perubahan yang terjadi meliputi dari yang tidak tahu, menjadi tahu, tidak paham menjadi paham dan sebagainya.⁹

⁸ Hadits Ibnu Abdil Barr

⁹ *Ibid*, hal.212

Menurut Slameto belajar ialah suatu proses usaha yang dilakuakn seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁰

Menurut Trianto belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Proses belajar dapat terjadi dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Proses belajar dapat terjadi tanpa sadar berdasarkan apa yang sedang terlihat dan terdengar oleh seseorang pada saat tertentu. Peristiwa yang sedang dialami oleh seseorang dapat dijadikan sebagai sumber belajar.¹¹

Menurut Muhibin Syah berpendapat belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹²

Jadi belajar adalah suatu cara dan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan dan perubahan pola dan tingkah laku melalui sebuah pengalaman yang terjadi dalam hidupnya terhadap interaksi dalam lingkungannya.

Dalam al-Qur'an menyebutkan tentang ayat berkaitan dengan pendidikan yang terdapat dalam Q.S. Al-Kahf ayat 66

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَن تُعَلِّمَ مِنَّمَا عَلَّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

¹⁰ Slameto, (2013), *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta, hal.2

¹¹ Triyanto, (2011), *Medesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta : Kencana, hal.16

¹² Muhibbin Syah, (2011), *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rajawali Pres, hal. 62

Artinya : *“Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya diajarkan kepadamu?"*

Menurut M. Quraish Shihab (Dalam Tafsir Al-Misbah), ayat tersebut bermakna bahwa manusia hendaklah bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu untuk dijadikan petunjuk menuju kebenaran, dalam ayat ini dijelaskan bahwa Nabi Musa as memiliki ilmu lahiriah dan menilai sesuatu berdasar hal-hal yang bersifat lahiriah, tetapi seperti diketahui setiap hal yang lahir ada pula sisi bathinnya yang mempunyai peranan yang tidak kecil bagi lahirnya hal-hal lahiriah.¹³

Berdasarkan ayat di atas Rasulullah SAW, menjelaskan tentang kewajiban setiap muslim untuk menuntut ilmu pengetahuan, seperti diriwayatkan oleh muslim dan tarmidzi yang berbunyi:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنِّ

“Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah bersabda “ Barang siapa yang menempuh jalan menuntut ilmu, dan dimudahkan Allah jalan untuknya kesurga” (HR.Muslim, At-tarmidzi, Ahmad dan Al-Baihaqi).¹⁴

Berdasarkan hadist di atas bahwa orang yang menuntut ilmu Allah akan memudahkan baginya jalan di akhirat atau memudahkan baginya jalan di dunia dengan memberi hidayah untuk mengantarkannya menuju ke surga. Jelas bahwa setiap manusia yang menuntut ilmu maupun orang yang mengajarkannya memiliki pekerjaan yang mulia, Allah memberi pahala kepadanya. Belajar dalam kehidupan setiap manusia tidak akan terlepas dari aktivitas kita sehari-hari. Dan Menurut peneliti bahwa belajar itu adalah proses dalam mencari ilmu yang dilakukan manusia seumur hidupnya dan dialami pada setiap manusia untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan atau dicapai melalui pengalaman yang telah didupatkannya.

¹³M. Quraish Shihab, (2009), *Tafsir Al-Misbah : Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*, Jakarta : Lentera Hati, hal. 343

¹⁴ Bukhari Umar, (2012), *Hadis Tarbawi*, Jakarta : Impi Bumi Aksara, hal. 12

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencapai aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai), dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan koordinasi neuromuscular).¹⁵

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar.¹⁶ Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal, setiap proses belajar mempengaruhi perubahan tingkah laku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁷

Sudiarto mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

¹⁵ Nurmawati, (2015), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Medan : Citapustaka Media, hal.53

¹⁶ Nana Sudjana, (2010), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, hal.5

¹⁷ Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal.34

Menurut Aranson dan Briggs yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Hasil belajar ini sering dinyatakan dalam bentuk-bentuk pembelajaran.¹⁸

Hasil Belajar adalah sesuatu yang diperoleh atau dicapai seseorang setelah terjadinya proses belajar mengajar. Keberhasilan itu sendiri terlihat dari prestasi yang di peroleh selama proses belajar-mengajar yang dilakukannya melalui pengalamanya dalam suatu jenjang pendidikan yang diikutinya.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. perubahan-perubahan akan nyata dalam aspek tingkah laku. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.¹⁹

1. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu:

- a) Faktor Jasmani diantaranya : 1. Faktor kesehatan bahwa proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, terganggunya kesehatan seseorang adalah ia cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta

¹⁸Etin Solihatin, (2012), *Strategi Pembelajaran PPKN*, Jakarta : Bumi Aksara, hal.6

¹⁹ Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Kencana, hal.53

tubuhnya; 2. Cacat Tubuh, bahwa keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat juga belajarnya akan terganggu. jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

- b) Faktor Psikologis diantaranya : 1. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi rendah; 2. Perhatian menurut Ghazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk mendapat hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar; 3. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang; 4. Bakat atau aptitude menurut Hilgard adalah: “ The capacity to learn”. Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar dan berlatih.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar individu yaitu faktor :

- a) Faktor Keluarga, Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : 1. Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini jelas dan dipertegas Wirowidoo dengan pertanyaan yang menyatakan bahwa : keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama; 2. Relasi antara anggota keluarga

yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak; 3. Suasana rumah adalah sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi didalam keluarga dimana anak berada dan belajar; 4. Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya. Misalnya makanan, pakaian, perlindungan, kesehatan dan lain-lainnya.

- b) Faktor Sekolah diantaranya yaitu :
1. Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak. Misalnya berorganisasi, kegiatan-kegiatan sosial, keagamaan dan lain-lain, belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya;
 2. Teman bergaul, pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya dari pada yang kita duga. Teman yang baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga;
 3. Bentuk kehidupan masyarakat, Kehidupan masyarakat disekitarnya siswa juga terpengaruh terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelaja, penjudi, suka mencuri dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik akan berpengaruh jelek kepada anak (siswa) yang berada disekitarnya.²⁰

4. Hakikat Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha untuk mencapai kemenangan dalam suatu peperangan awalnya digunakan dalam lingkungan militer

²⁰*Ibid*, hal. 55-71

namun istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi relative sama termasuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang dikenal dengan istilah strategi pembelajaran.²¹

Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi berupa urutan-urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran mencakup juga pengaturan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.²²

Terdapat beberapa konsep Strategi yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

1. Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
2. Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
3. Nana Sudjana, strategi belajar mengajar merupakan tindakan guru dalam melaksanakan rencana pembelajaran dengan menggunakan beberapa variabel pengajaran seperti, tujuan,

²¹ Masitoh dan Laksmi Dewi, (2009), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, hal. 37

²² Agus Suprijono, (2010), *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal.83

bahan metode, dan alat serta evaluasi untuk mempengaruhi siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Cropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia mengatakan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.²³

Strategi pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan agar tercapainya suatu pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan.

5. Pengertian strategi *Role Playing*

Role Playing (bermain peran/sosio drama) merupakan sebuah pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam menghadapi masalah. Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan

²³ Remiswal dan rezki Amelia, (2013), *Format Pengembangan Strategi Paikem Dalam Pembelajaran Agama Islam*, Yogyakarta : Graha Imu, hal.30

dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dan keterlibatan langsung ini.²⁴

Strategi Pembelajaran *Role Palying* (bermain peran) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Model ini dapat dilakukan di dalam mempraktik isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Model ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.²⁵

Adapun tujuan model pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik di dramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Selain itu model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Strategi pembelajaran *role playing* ini sangat bermanfaat, *role playing* dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Dan selanjutnya, dengan *role playing* dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* dapat

²⁴ Miftahul Huda, (2017), *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal.115

²⁵ Martinis Yamin, (2010), *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta : Putra Grafika, hal.166

memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.²⁶

Selain itu model *role playing* (bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment . Model ini merupakan gambaran tentang suatu kondisi /paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat. Lewat ‘skenario’ pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apa pun akan terlihat respon siswa/teman lain sesama aktor.²⁷

Strategi *Role playing* juga diorganisikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dan guru.²⁸

6. Tujuan Strategi *Role Playing*

Adapun tujuan *role playing* adalah sebagai berikut :

- a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
 - b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
 - c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
 - d) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.
 - e) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama

²⁶ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, (2016), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* : Kata Pena, hal.68

²⁷ H.A.R Tilaar, (2013), *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung : Nuansa Cendekia, hal.122

²⁸ *Ibid*, hal, 208

untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.

- f) Perlunya strategi *role playing* terhadap pembelajaran PKn supaya para siswa merasa senang dengan pembelajaran yang melibatkan siswa itu sendiri untuk aktif dan bermain peran dalam pembelajaran PKn tersebut dan tentunya dapat menumbuhkan dan menciptakan suasana kelas yang hidup.
- g) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- h) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni yang berpotensi dari sekolah
- i) Kerjasama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- j) Siswa juga memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengansesamanya.
- k) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²⁹

Ramayulis menyatakan bahwa peran digunakan dalam rangka mencapai tujuan yang mengandung sifat sebagai berikut ini :

- a. Memahami perasaan orang lain
- b. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya
- c. Menghargai pendapat orang lain
- d. Mengambil keputusan dalam kelompok

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, (2005), *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi*, Jakarta : PT Rineka Cipta, hal.218

- e. Membantu penyesuaian diri dengan kelompok
- f. Memperbaiki hubungan sosial
- g. Mengenal nilai-nilai dan sikap-sikap
- h. Menanggulangi atau memperbaiki sikap salah.³⁰

7. Dasar Strategi *Role Playing*

Menurut E. Mulyasa, terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Adapun keempat asumsi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan pada pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini diyakini bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- 2) Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan).
- 3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
- 4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui

³⁰ Ramayulis, (2005), *Metologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Kalam Mulia, Hlm.274

kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. dan tanpa bantuan orang lain peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.³¹

Di dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah 27-31 menceritakan drama/bermain peran yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil

﴿وَاتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ ابْنَيْ آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقْبِلَ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَّلْ مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿٢٧﴾ لَئِنْ بَسَطْتَ إِلَيَّ يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِيَ إِلَيْكَ لَأَقْتُلَنَّكَ إِنِّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ ﴿٢٨﴾ إِنِّي أُرِيدُ أَنْ تَبُوءَ بِإِثْمِي وَإِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنَ أَصْحَابِ النَّارِ ﴿٢٩﴾ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ ﴿٣٠﴾ فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الْخَاسِرِينَ ﴿٣١﴾﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَ أَخِيهِ قَالَ يُوَيَّلَتِي أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣٢﴾﴾

Artinya : “Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). ia berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". berkata Habil: "Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa".

"Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut

³¹ E. Mulyasa, (2004), *Implementasi Kurikulum 2004 : Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hal.141

kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam." Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, Maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian Itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim." Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, Maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi.

"Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya[410]. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang diperankan oleh Qabil dapat memberi kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak.

8. Langkah-langkah Strategi Role Playing

Dalam Strategi pembelajaran role playing terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru menyusun skenario yang ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua sebelum KBM
3. Guru menunjuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran
5. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan

6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk di bahas
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. evaluasi
10. penutup.³²

9. Kelebihan dan kekurangan Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Setiap strategi pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Strategi ini baik digunakan dalam pembelajaran oleh guru agar nantinya pembelajaran lebih afektif dan menyenangkan, dan terjalinlah kerja sama antara siswi yang satu dengan yang lainnya. dalam strategi *role playing* ini pula terdapat kelebihan dan kekurangannya yakni :

Kelebihan dari strategi pembelajaran *role playing* ini adalah :

1. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi
2. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama
3. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar
4. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
5. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
6. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan

³²*Ibid*, hal. 86

7. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
8. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
9. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi

Kekurangan Strategi Pembelajaran *role playing* yaitu :

1. Model *role playing* (bermain peran) memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak
2. Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik , tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.³³

10. Pembelajaran dan Tujuan PKn

³³*Ibid*, hal.68

Secara Yuridis istilah pendidikan kewarganegaraan di Indonesia termuat di dalam Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 39 Undang-undang tersebut menyatakan bahwa disetiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam Undang-undang tersebut dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sebagai suatu kajian disiplin ilmu, pendidikan kewarganegaraan diyakini secara konseptual memiliki sifat multidimensional dalam aspek ontologis-objek telaahnya, aspek epistemologis-metode penelitian dan pembangunannya, dan aspek aksiologis-kemanfaatannya bagi dunia pendidikan.

Menurut Winataputra, ontology pendidikan kewarganegaraan ada dua objek, yaitu objek telaah dan objek pengembangan. Tugas dalam bidang telaah untuk membangun body of knowledge dan tugas dalam bidang pengembangan untuk transformasi konsep, nilai, dan keterampilan hidup kewarganegaraan. Sedangkan dalam bidang pengembangan digunakan untuk mendapatkan paradigma pedagogis dan rekayasa kurikuler yang relevan guna mengembangkan aspek-aspek sosial-psikologis peserta didik, dengan cara mengorganisasikan berbagai unsur instrumental dan kontekstual pendidikan .

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa, tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

1. Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mampu berpartisipasi dalam rangka segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Pentingnya pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah sebagai pemberi pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, di mana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan.

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pengalaman dan pembiasaan

dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.³⁴

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti menemukan beberapa judul yang relevan dengan judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas yaitu kelas IV di SDN 10 Pemecutan. Sampel yang digunakan 2 kelas yaitu kelas IV A sebagai kelompok kelas kontrol yang berjumlah 37 siswa dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 36 siswa. Jadi total keseluruhan sampel adalah 73 siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia antar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 78,31 dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional yaitu 74,58 maka H_a diterima, dengan demikian

³⁴ Ahmad Susanto, (2016), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Prenada Media Group, hal.231

dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan.³⁵

2. Berdasarkan observasi di SMA N 1 Wadaslintang proses pembelajaran masih didominasi guru, ini membuat siswa pasif sehingga hasil belajar rendah. Upaya mencapai kompetensi pembelajaran adalah melakukan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Permasalahan: (1) apakah keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar ?, (2) bagaimana respon/tanggapan siswa dengan penerapan model *role playing*?, Tujuan : (1) mengetahui aktifitas siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar, (2) mengetahui respon /tanggapan siswa terhadap model *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus dua kali pertemuan dan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi : keaktifan siswa, hasil belajar, dan respon siswa. Siklus I aktifitas siswa sebesar 57,82% (cukup aktif), rata-rata nilai hasil belajar 72 ketuntasan klasikal 68,18% dan respon siswa 64,58% (positif). Siklus II keaktifan siswa menjadi 78,9% (aktif), rata-rata nilai hasil belajar 84 ketuntasan klasial 95,45% dan respon siswa meningkat menjadi 77,56% (positif).

Simpulan dari penelitian ini adalah (1) meningkatnya keaktifan siswa dengan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) respon/tanggapan siswa menunjukkan respon positif selama proses pembelajaran. Saran dari penelitian ini yaitu (1) Pembelajaran meggunakan model *role playing* dapat disesuaikan dengan materi yang ada dengan catatan guru harus menerangkan terlebih dahulu materi yang akan

³⁵ Jurnal Mimbar PGSD, (2014), *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN PEMECUTAN*, Jurusan PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.

dipelajari, (2) model pembelajaran role playing disarankan siswa lebih banyak membaca agar proses pembelajaran lebih aktif.³⁶

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar dengan baik. Pembelajaran adalah usaha yang ditempuh peserta didik dalam upaya mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya agar membentuk menjadi suatu ilmu pengetahuan dan karakter yang dimilikinya. Sedangkan hasil belajar adalah suatu perolehan yang didapatkan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tersebut dari guru.

PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2004). Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari Civic Education, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai berubah namanya menjadi mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan.

Tujuan PKn adalah untuk berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, serta

³⁶ Journal Unnes, Hartati dkk,(2013), *Penereapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*, Jurusan Pendidikan Ekonomi FE, Universitas Negeri Semarang Indonesia.

berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Guru sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran di kelas, karena gurulah yang mampu mengatur dan menyusun segala perencanaan yang akan dilakukan sebelum dan setelah proses belajar mengajar.

Peran strategi guru dalam suatu bangsa adalah sebuah keniscayaan, guru telah mengabdikan jiwa raganya untuk kepentingan bagi suatu bangsa, memajukan bangsa dengan cara ikhlas dan sepuh hati memberikan pembelajaran, pemahaman kepada peserta didik, dimana gurulah yang mengajarkan dalam segala hal, dan tanpa adanya pendidikan di dunia ini, semua itu akan mustahil. gurulah pahlawan tanpa tanda jasa.

Maka dengan adanya hal tersebut. Guru seharusnya dapat merancang pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Namun, dalam kenyataan banyak guru yang belum mampu merancang pembelajaran yang demikian. Hal tersebut juga terjadi dalam pembelajaran PKn dikelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat. Proses kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang konvensional, guru hanya memberi tugas dan menggunakan metode ceramah saja, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menjadi kurang aktif dalam pembelajaran, merasa bosan dan mengantuk. Selain itu kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Siswa kurang diberi kesempatan untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya di kelas, siswa juga tidak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan, potensi

dan bakatnya dalam pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.

Dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing* nantinya diharapkan siswa mampu berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebaya dengan baik, dan terjadilah pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena dalam pemakaian strategi ini setiap siswa diberikan perannya masing-masing.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atas suatu masalah yang mengarahkan jalannya penelitian yang memperoleh kesimpulan yang dibuktikan kebenarannya didalam analisi permasalahan yang telah ditetapkan. Berdasarkan kerangka berpikir maka rumusan Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak ada Pengaruh Strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat.

H_a : Ada Pengaruh Strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian dengan Metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode yang melatih peserta didik perorangan atau kelompok untuk melakukan suatu proses atau percobaan dengan mempergunakan alat atau waktu lebih dari satu kali. Tujuan metode ini agar peserta didik menemukan sendiri jawaban dari masalah yang dihadapinya dengan mencoba sendiri.³⁷

Selain itu penelitian eksperimen merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relatif lebih ketat jika dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya. Hal ini karena sesuai dengan maksud para peneliti yang menginginkan adanya kepastian untuk memperoleh informasi tentang variabel mana yang menyebabkan sesuatu terjadi dan variabel yang memperoleh akibat dan terjadinya perubahan dalam suatu kondisi eksperimen.³⁸

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol A dan eksperimen B yang diberikan pelakuan yang berbeda. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diperoleh dari penerapan dua perlakuan tersebut. Maka siswa diberikan tes.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kedua kelas diberikan pretest dan selanjutnya pada kelas eksperimen B diberikan perlakuan pembelajaran dengan strategi *Role Playing*,

³⁷ Martinis Yamin, (2013), *Strategi dan Metode Dalam Model Pembelajaran*, Jakarta : Referensi (GP Press), hal. 153

³⁸ Sukardi, (2005), *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara, Cetakan Ke5, hal. 179

sedangkan pada kelas kontrol A tidak diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran. Adapun bentuk desain yang digunakan adalah desain kelompok eksperimen pretest dan posttest pada table 1:

Tabel 1
Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol A	Y_1	X_1	Y_2
Eksperimen B	Y_1	X_2	Y_2

Keterangan:

Y_1 : Tes awal (*pretest*) yang diberikan pada kelas Kontrol A dan Eksperimen B

X_1 : Perlakuan pada kelas Kontrol A yaitu pembelajaran biasa yang dilakukan oleh guru.

X_2 : Perlakuan pada kelas eksperimen B yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*.

Y_2 : Tes akhir (*posttest*) yang diberikan pada kelas Kontrol A dan Eksperimen B.

B. Lokasi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang, yang berada di Jalan Besar Sawit Seberang, Kecamatan Sawit Seberang Kabupaten Langkat. Waktu penelitian sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan yaitu pada Tahun Ajaran 2017/2018. Alasan mengapa memilih lokasi ini karena:

1. Masalah dalam penelitian ini ditemukan disekolah tersebut
2. Penelitian yang sama belum pernah dilakukan sebelumnya disekolah tersebut

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

“Populasi adalah kelompok besar yang terdiri dari individu-individu yang mempunyai karakter umum yang sama dimana hasil penelitian akan diberlakukan”³⁹. Populasi juga dibedakan menjadi populasi sampling dan populasi sasaran atau target. Populasi sampling adalah keseluruhan bagian populasi yang menjadi tempat pengambilan sampling penelitian. Populasi sasaran (target) adalah populasi yang menjadi sasaran penelitian⁴⁰.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV MIS TPI tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 62 siswa.

Tabel 2

Populasi

No	Kelas	Populasi (N)
1	IV A	31
2	IV B	31
	Total Populasi	62

³⁹ Ibnu Hajar, (1996), *Dasar-Dasar Metode penelitian kuantitatif dalam penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal. 154

⁴⁰ Masganti Sitorus, (2011), *Metodologi Penelitian Pendidika Islam*, Medan: Perdana Mulya Sarana, hal.

2. Sampel

“Sampel adalah kelompok kecil individu yang dilibatkan langsung dalam penelitian”⁴¹. Pengambilan sampel terjadi apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut. Misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.⁴²

Teknik pengambilan sampel ini dibuat dengan pertimbangan bahwa peneliti hanya meneliti siswa berkemampuan tinggi dan rendah di kelas IV-A dan siswa berkemampuan tinggi dan rendah di kelas IV-B. Dalam penelitian ini 31 siswa dari kelas IV-A sebagai kelas Kontrol dan 31 siswa dari kelas IV-B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing*

D. Defenisi Operasional

Penelitian ini berjudul: “ Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn dikelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat T.A 2017/2018” Istilah-istilah yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut.

1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar ialah yang mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam memahami mata pelajaran PKn. Jadi, perbedaan hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan adanya

⁴¹ *Ibid.*, hal. 133

⁴² *Ibid.*, hal. 32

perbedaan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar dengan perlakuan yang berbeda pula.

2. Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Strategi Pembelajaran *Role Palying* (bermain peran) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Model ini dapat dilakukan di dalam mempraktik isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Model ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.

Selain itu model *role playing* (bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment . Model ini merupakan gambaran tentang suatu kondisi /paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat. Lewat ‘skenario’ pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apa pun akan terlihat respon siswa/teman lain sesama aktor.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes awal (pre test) hasil belajar siswa berbentuk pilihan ganda, tes yang akan diberikan kepada siswa diluar populasi. Tes diberikan kepada 26 orang siswa untuk melihat viliditas dan reabilitas.

1. Validitas

Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel variabel bentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel adalah sama. Rumus yang paling sederhana yang dapat digunakan untuk menghitung koefisien korelasi

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

n : Jumlah siswa yang mengikuti tes

r_{xy} : Koefisien validitas tes

x : Nilai rata – rata hasil tes

y : Nilai hasil tes

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ (r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis r (*product moment*)).

2. Reliabilitas

Tes dikatakan memiliki reabilitas bila tes tersebut memiliki tingkat keajekan hasil pengukuran yang tinggi atau dengan kata lain tes tersebut bisa menghasilkan hasil pengukuran yang tetap. Yang sering disalah artikan oleh banyak kalangan adalah pengertian "ajek" atau tetap diartikan sebagai mana dalam kegiatan evaluasi atau tes hasil belajar dimaksud ajek atau tetap tidak selalu mengandung konotasi sama, tetapi mengikuti perubahan secara tetap atau ejak.

Untuk menguji reabilitas tes digunakan rumus Alpa sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{N}{N-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dimana:

N : Banyaknya butir soal

$\sum S_i^2$: Jumlah varians skor setiap item

S_t^2 : Varians total

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk tes. Tes merupakan salah satu bentuk instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa Kompetensi Inti 3 dimensi pengetahuan. Kualitas hasil pengukuran sangat ditentukan oleh kualitas alat ukur (tes) yang digunakan.

Karena itu, guru perlu menaruh perhatian besar dalam membuat tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa untuk dimensi pengetahuan.⁴³

Tes multifle chois (pilihan ganda) merupakan objektif dimana masing-masing tes disediakan lebih dari kemungkinan jawaban, dan hanya satu dari pilihan-pilihan tersebut benar atau yang paling benar. hanya satu dari pilihan-pilihan tersebut yang benar atau yang paling benar.⁴⁴

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Adapun tes diberikan setelah perlakuan dilakukan, tujuannya untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

⁴³ *Ibid*, 115

⁴⁴ Asrul, dkk, (2014), *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media, hal. 46

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yaitu suatu teknik analisis yang dilakukan perhitungan untuk menganalisisnya. Untuk melakukan perhitungan analisis yang berhubungan dengan data-data berupa angka yang merupakan hasil dari tes hasil belajar siswa yang telah dilakukan. Data yang telah terkumpul dari kelas eksperimen dan kontrol lalu diolah dan dianalisis untuk dapat menunjukkan adanya pengaruh penggunaan strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

Pada tahap selanjutnya, setelah melakukan tes hasil belajar siswa, maka diperoleh data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui adanya pengaruh strategi pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *uji.t*. Pesyaratan pengujian hipotesis adalah data terlebih dahulu dilakukan pengujian populasi dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas Data

Suatu data yang membentuk distribusi normal bila jumlah data diatas dan dibawah rata-rata adalah sama. Demikian juga dengan simpangan baku, yaitu jarak positif simpangan baku ke rata-rata haruslah sama dengan jarak negatif simpangan baku rata-rata.⁴⁵ Sebelum peneliti menggunakan teknik statistik parametik, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Bila kita tidak normal maka statistik parametik tidak dapat digunakan, untuk itu perlu digunakan statistik non parametik hipotesis.

H_a = Sampel tidak berasal dari populasi dari distribusi normal

⁴⁵ Indra Jaya dan Ardat, (2013), *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Bandung: Cipta pustaka Perintis, hal. 251

H_0 = Sampel berasal populasi dari distribusi normal

Langkah-langkah uji hipotesis dengan Chi-Kuadrat sebagai berikut :

- Buat H_a dan H_0
- Buat tabel distribusi frekuensi
- Hitung rata-rata dan simpangan baku
- Menentukan batas atas dan batas bawah setiap kelas interval dari data distribusi frekuensi
- Menghitung Z_i dari setiap batas kelas
$$Z_i = \frac{Xi - Mean}{SD} \quad \text{dan} \quad SZ_i = \frac{i}{Ni}$$
- Membuat tabel pembantu pengujian normalitas dengan Chi-Kuadrat
- Membuat kesimpulan.⁴⁶

Ketentuan pengambilan kesimpulan adalah H_0 jika

$$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum x^2) - (\sum X)(\sum X.Y)}{n.(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n.(\sum X.Y) - (\sum X)(\sum Y)}{n.(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

2. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas varians dengan melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari data penelitian. Rumus Homogenitas perbandingan varians adalah sebagai berikut :

⁴⁶ *Ibid*, hal. 257

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang besar dari jumlah sampel terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} . Kriterianya adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. Pengujian homogenitas dengan menggunakan rumus barlet dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung Varians setiap sampel
- b. Masukkan varian setiap sampel kedalam tabel barlet
- c. Menghitung varians gabungan dengan rumus

$$s^2 = \frac{\sum(n_i-1) S_i^2}{\sum(n_i-1)}$$

Perhatikan penulisan S^2 diatas, penulisan s dituliskan dalam huruf kecil untuk membedakan dengan S^2 pada variabel biasa.

- d. Mengitung $\log S^2$
- e. Menghitung nilai B dengan rumus $B = (\log S^2) \times \sum(n_i - 1)$
- f. Menghitung nilai dengan x^2 rumus

$$x^2_{hitung} = (\ln 10) \{ B - \sum(n_i - 1) \log S_i^2 \} \text{ atau}$$

$$x^2_{hitung} = (\ln 10) \{ B - \sum(n_i - 1) \log S_i^2 \} \text{ dimana } db = (n_i - 1)$$

- g. Mencari nilai x^2_{tabel} dengan dk = k- 1 dimana k adalah jumlah kelompok
- h. Membandingkan nilai x^2_{hitung} dengan nilai x^2_{tabel} dengan ketentuan

jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$ maka data **tidak homogen**

jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka data **homogen**.

3. Uji Hipotesis Data

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu A = \mu A_2$$

$$H_a : \mu A \neq \mu A_2$$

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Role Plain*

H_a : Adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Role Playing*

Taraf yang digunakan yakni : $\alpha = 0,05$ maka kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t(1-\alpha)$ didapat dari daftar distribusi dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$

Keterangan :

t = distribusi t

\bar{X}_1 = Rata-rata hasil belajar siswa dengan strategi *Role Playing*

\bar{X}_2 = Rata-rata hasil belajar siswa dengan metode ceramah

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

S_1^2 = variansi pada kelas eksperimen

S_2^2 = variansi pada kelas kontrol

Harga F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} yang diperoleh dari distribusi t . Dengan kriteria: jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan strategi *Role Playing* dan metode ceramah pada mata pelajaran PKn

siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang. (H_0 ditolak dan H_a diterima).

Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan strategi *Role Playing* dan metode ceramah pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang. (H_0 diterima dan H_a ditolak).

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

1. Temuan Umum Penelitian

a. Gambaran Umum Madrasah

Penelitian ini dilakukan di MIS TPI Sawit Seberang, Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Madrasah yang dikepalai oleh Ibu Hj. Nurul Hurriyah, S.Pd.I, MM ini memiliki guru berjumlah 10 guru dan jumlah siswa 334 siswa. MIS TPI Sawit Seberang terletak di Jl. Sempurna No. 1 Kecamatan Sawit Seberang Kabupaten Langkat dan berada di lingkungan pemukiman masyarakat, yang masyarakatnya Homogen (bermacam-macam suku) tidak ada suku yang bermayoritas, masyarakat berpenghasilan dari berdagang dan bertani sebagian juga sebagai tukang bangunan, dan kerja di pabrik yang pada umumnya penghasilan masyarakat menengah kebawah.

Wilayah madrasah juga berdekatan dengan pajak central sawit seberang, dan juga masih berdekatan dengan wilayah perkebunan ptpn 2, Lingkungan sekitar madrasah merupakan ramah lingkungan, terdapat rumah tetangga di samping madrasah, disekitar madrasah juga termasuk prasarana yang lengkap sebagai sarana teknologi sehingga mempermudah siswa dalam memperoleh informasi dari pelajaran yang diberikan oleh guru.

Madrasah Ibtidaiyah Swasta TPI Sawit Seberang terletak 1 kilo yang tidak jauh dari jalan raya pajak central sehingga mudah untuk ditemukan oleh masyarakat yang ingin mengetahui letak MIS TPI Sawit Seberang, di Jl. Sempurna, No. 1 merupakan

tempat pendidikan mulai dari MIS,MTs,MAS sehingga mempermudah siswa dalam melanjutkan pendidikannya di sekolah lanjutannya.

Visi dan Misi Madrasah yaitu :

1) Visi Madrasah

“Terwujudnya Generasi Yang Berimtaq, Beriptek, Berkwalitas dan Berakhlak Mulia”.

2) Misi Madrasah

- a) Mengembangkan Kultur Sekolah Yang Berdasarkan Imtaq untuk menguasai IPTEK
- b) Mengembangkan Potensi Peserta Didik dan Pendidik Sehingga Menjadi Sekolah Unggul Yang Diminati Masyarakat
- c) Meningkatkan SDM dan Menambah Sarana Penunjang Pembelajaran Berdasarkan Pengembangan IPTEK
- d) Melaksanakan Pembelajaran Yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan
- e) Membiasakan Siswa Hidup Displin Dalam Kehidupan Sehari-hari

b. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 26 Maret s.d 26 Mei 2018. Dengan rincian yaitu tanggal 20 Maret mendatangi sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian di sekolah MIS TPI Sawit Seberang, Kabupaten Langkat. Selanjutnya pada tanggal 26 Maret 2018 memasukkan surat izin penelitian ke sekolah. Kemudian pada tanggal 9 s.d 12 April melakukan aplikasi pembelajaran ke kelas yaitu mengajar di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit

(2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah keanekaragaman suku bangsa dan agama. dan tanggal 12 Mei meminta tanda tangan RPP kepada guru kelas IVA dan guru kelas IVB, serta tanda tangan kepala sekolah. dan pada tanggal 26 Mei penulis datang untuk mengucapkan terima kasih sekaligus perpisahan dengan murid kelas IV A dan kelas IV B serta guru dan kepala sekolah.

Sebelum melakukan aplikasi pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *role playing* peneliti harus menyusun instrumen tes berupa soal-soal pre test dan post test. Selanjutnya tes harus divalidasi kepada dosen ahli ataupun guru dan siswa kelas VI A untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian. Dalam penelitian ini Ibu Sri LailiRamadani, S.Pd sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar PKn siswa. Dari hasil perhitungan validasi tes dengan rumus *Korelasi Product Momen* ternyata dari 30 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 21 soal valid dan 9 soal tidak valid.

Setelah perhitungan validasi diketahui maka selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas. Diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel. Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, maka peneliti menyatakan 20 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar PKn siswa.

2. Temuan Khusus

a. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian diperoleh data-data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perolehan data tersebut didapatkan dengan cara observasi awal dan observasi akhir. Dari

data yang diperoleh akan dilakukan beberapa uji seperti uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan persentasi peningkatan. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian observasi awal dan observasi akhir kedua kelas serta normalitas, homogenitas, uji hipotesis dan persentase peningkatan.

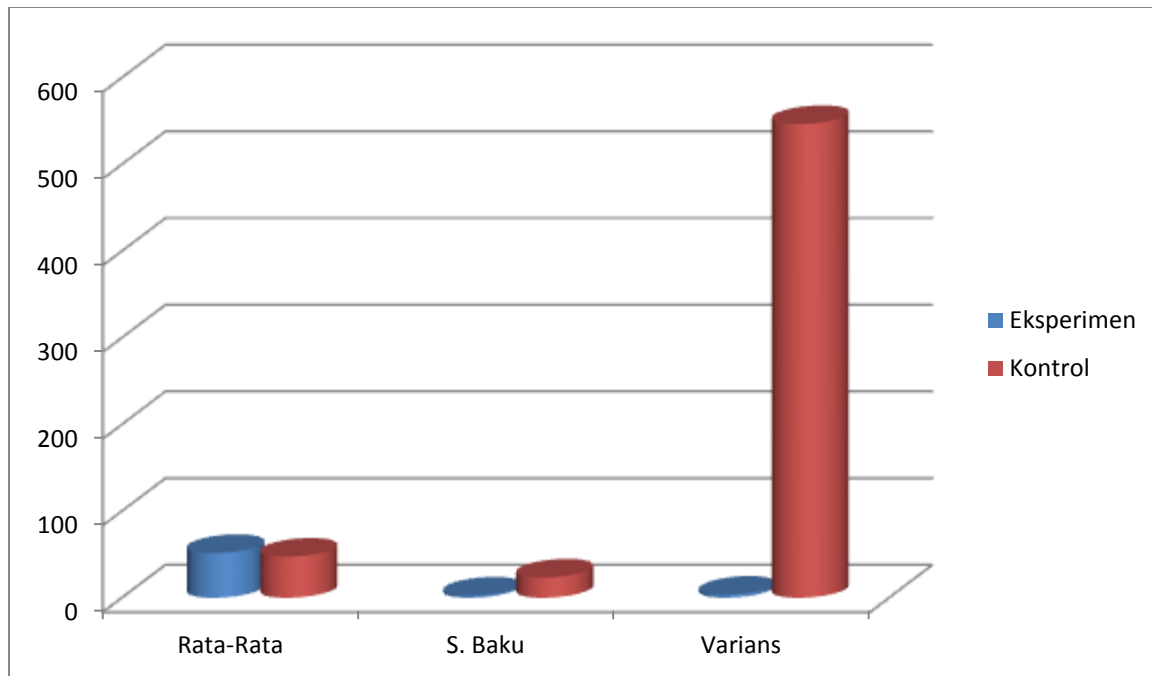
a) Observasi Awal Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Dari hasil observasi awal diperoleh nilai rata-rata siswa eksperimen adalah 51,61 dan rata-rata siswa kelas kontrol adalah 47,42 Secara singkat hasil observasi kedua kelompok diperhatikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3

Data Observasi Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	31	31
2	Jumlah Nilai	1600	1470
3	Rata-rata	51,61	47,42
4	S.Baku	20,83	23,38
5	Varians	433,98	546,45



Gambar 1 Diagram Rata-Rata, S. Baku dan Varian Nilai Observasi Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

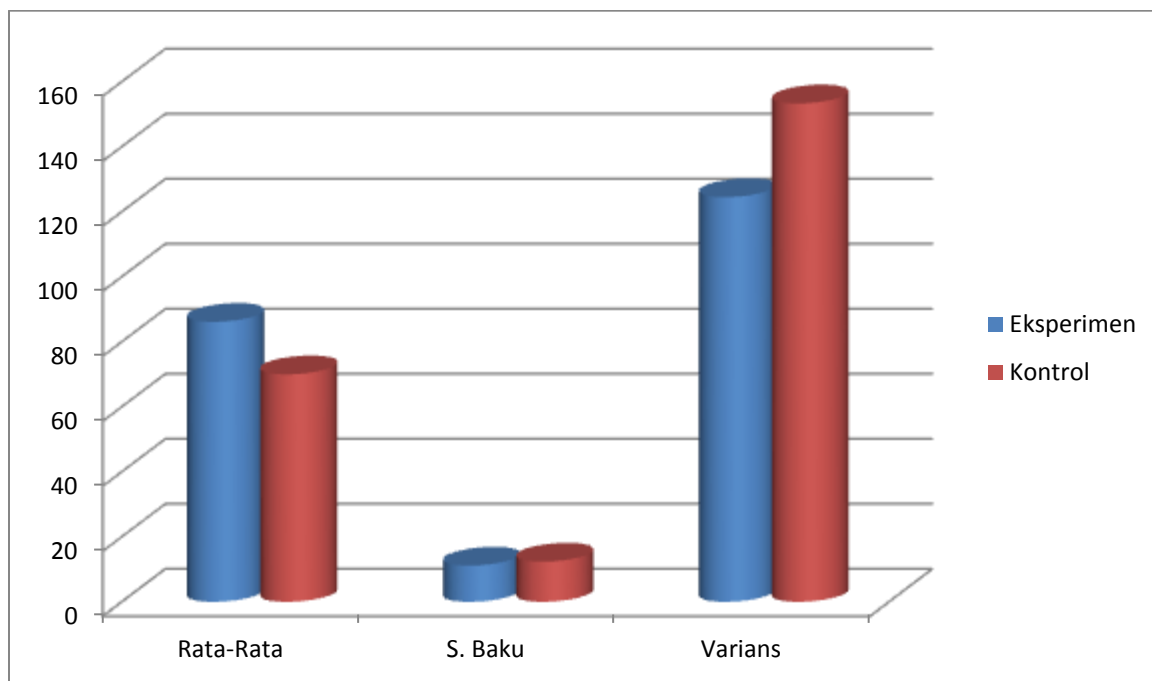
b) Nilai Observasi Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diketahui perkembangan belajar siswa, dibentuk kelompok untuk kelas eksperimen. Untuk kelas eksperimen (kelas A) diterapkan pembelajaran dengan Strategi Role Playing. Sedangkan dikelas control menggunakan pembelajaran konvensional. Pada akhir pertemuan, siswa diberikan observasi akhir. Tujuan diberinya observasi akhir adalah untuk mengetahui perkembangana belajar siswa kedua kelas setelah dilakukan metode kooperatif learning pada kelas Eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas control. Secara singkat hasil dari observasi akhir kedua kelompok diperlihatkan pada tabel 4.

Tabel 4

Data Observasi Akhir Kemampuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	31	31
2	Jumlah Nilai	2670	2170
3	Rata-rata	86,13	70,00
4	S.Baku	11,16	12,38
5	Varians	124,52	153,33



Gambar 2 Diagram Rata-Rata, S. Baku dan Varian Nilai Observasi Akhir Kelas

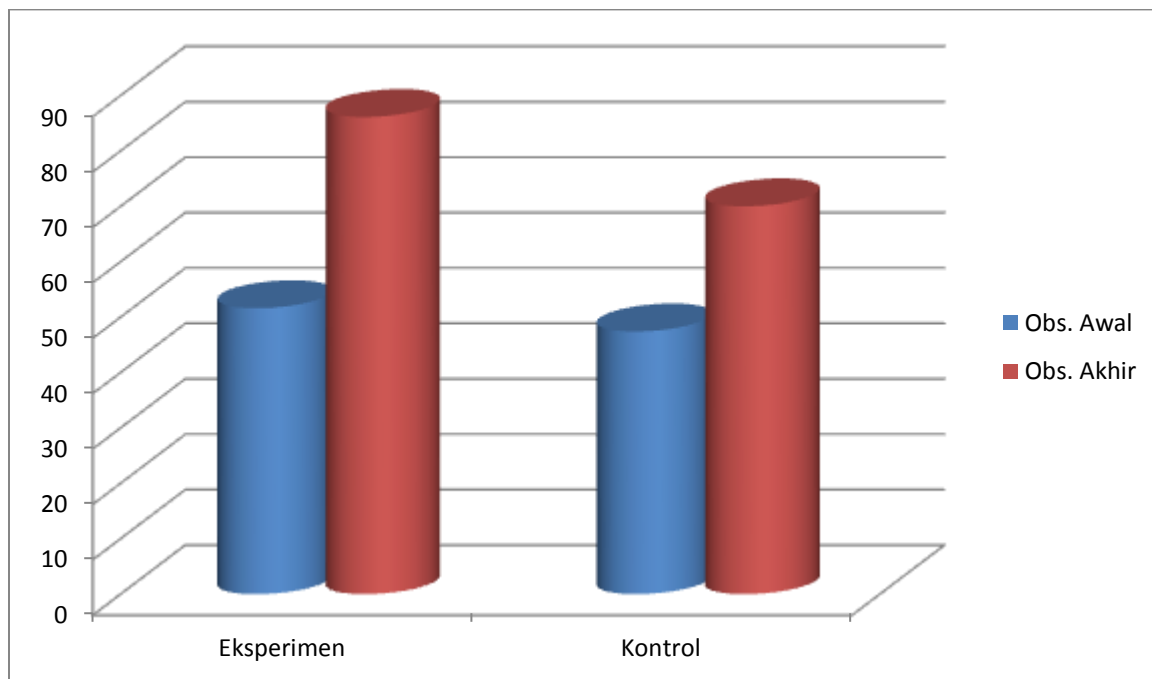
Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil perhitungan observasi awal dan akhir diatas terlihat perbedaan rata-rata observasi awal dan akhir kelas eksperimen dan kelas control. Secara singkat nilai rata-rata siswa kedua kelas baik observasi awal maupun akhir dapat dilihat pada table 5 dan dalam bentuk diagram pada gambar 3

Tabel 5

Ringkasan Rata-rata Nilai Observasi Awal dan Akhir Kedua Kelas

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Obs. Awal	Obs. Akhir	Obs. Awal	Obs. Akhir
Jumlah Nilai	1600	2670	1470	2170
Rata-Rata	51,61	86,13	47,42	70,00



Gambar 3 Diagram Rata-Rata Nilai Observasi Awal dan Akhir Kedua Kelas

Secara deskripsi ada beberapa kesimpulan yang berkenaan dengan kemampuan pemahaman yang dapat diungkap dari tabel 4 dan gambar 4 diatas yaitu:

- a. Rata-rata observasi awal kelas eksperimen (51,61) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata observasi awal kelas control (47,42) atau Eksperimen > Kontrol.
- b. Rata-Rata observasi akhir kelas eksperimen (86,13) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata observasi akhir kelas control (70,00) atau eksperimen > Kontrol
- c. Selisi rata-rata observasi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,19 dan selisih rata-rata observasi akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 16,13.

c) Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas observasi awal kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} (0,131) < L_{tabel} (0,159)$ dan data observasi awal kelas control diperoleh $L_{hitung} (0,148) < L_{tabel} (0,159)$. Observasi akhir kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} (0,139) < L_{tabel} (0,159)$. Data observasi akhir kelas control diperoleh $L_{hitung} (0,145) < L_{tabel} (0,159)$. Dengan demikian dapat disimpulkan distribusi data observasi awal dan observasi akhir dikedua kelas berdistribusi normal. Secara singkat hasil perhitungan data-data hasil penelitian diperhatikan pada tabel 6

Tabel 6

Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Keterangan	Observasi awal			Kelas akhir		
	L ₀	L _{tabel}	Ket	L ₀	L _{tabel}	Ket
Eksperimen	0,131	0,159	Normal	0,139	0,159	Normal
Kontrol	0,148	0,159	Normal	0,145	0,159	Normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas observasi awal kelas eksperimen dan kelas control diperoleh F_{hitung} (1,259) < F_{tabel} (1,841) dan data observasi akhir kelas eksperimen dan kontrol diperoleh F_{hitung} (1,231) < F_{tabel} (1,841). Dengan demikian dapat disimpulkan observasi awal dan akhir perkembangan belajar siswa kelas eksperimen homogen. Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas perkembangan belajar disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 7

Data hasil Uji Homogenitas

Data	Varians Terbesar	Varians terkecil	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
Obs.Awal	564,45	433,98	1,259	1,841	Homogen
Obs.Akhir	153,33	124,52	1,231	1,841	Homogen

Untuk mengetahui signifikansi kesimpulan diatas perlu dilakukan perhitungan pengujian statistic. Untuk menguji perbedaan Rata-rata kedua kelas, digunakan uji t. Deskripsi hasil analisisnya disajikan pada sub bab berikut ini.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan statistic uji t. Dari pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,430 > 1,671$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Secara ringkas hasil pengujian disajikan pada tabel 8

Tabel 8

Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Rata-Rata		t_{hitung}	t_{tabel}	H_0	H_a
Eksperimen	Kontrol				
86,13	70,00	5,430	1,671	Ditolak	Diterima

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata perkembangan belajar anak yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif lebih tinggi dari rata-rata perkembangan belajar anak yang diajarkan dengan pendekatan konvensional. Karena rata rata perkembangan belajar anak yang diajar menggunakan metode kooperatif lebih tinggi dari pada rata-rata perkembangan belajar anak yang diajar dengan pendekatan pembelajaran konvensional maka pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif lebih berpengaruh jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan persentase peningkatan pengaruh penggunaan music dikelas A kelas Eksperimen) adalah (23.50) 24 % sedangkan besarnya pengaruh pembelajaran konvensional dikelas B kelas Kontrol) adalah (18.1)18%. perhitungan pada lampiran. Hal ini menunjukkan

bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan musik dengan pembelajaran Konvensional terhadap perkembangan belajar anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 51,61 dan untuk kelas kontrol adalah 47,42. Berdasarkan varians yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan strategi yang berbeda pada materi keberagaman suku bangsa dan agama di Indonesia. Siswa pada kelas eksperimen diajarkan dengan strategi role playing (bermain peran) dan siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata post test pada kelas eksperimen adalah 86,13 sedangkan pada kelas kontrol adalah 70,00. Dari pengujian yang dilakukan melalui post test yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan rata-rata nilai post test kedua kelas, terlihat bahwa rata-rata nilai post test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai post test kelas kontrol dengan menggunakan uji t. Diperoleh bahwa H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 31 + 31 - 2 = 60$. Maka harga $t_{(0,05;60)} = 1,671$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,430 > 1,671$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran debat terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran role playing mempengaruhi hasil belajar PKn IV MIS TPI Sawit Seberang Kabupaten Langkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan strategi role playing meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS TPI Sawit Seberang yaitu nilai tes awal diperoleh yaitu nilai pre test diperoleh rata-rata = 51,61 dengan standar deviasi = 20,83 dan varians = 433,98, sedangkan untuk nilai post tes diperoleh nilai rata-rata = 86,13 dengan standar deviasi = 11,16 dan varians = 124,52 dari data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran debat lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.
2. Hasil belajar PKn siswa kelas Eksperimen (IVB) yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran role playing masuk kedalam kategori baik, di mana dinyatakan bahwa siswa sudah mampu atau dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata post tes 86,13. Sedangkan pada kelas Kontrol (IVA) yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional termasuk dalam kategori cukup, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata post tes 70,00
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh strategi pembelajaran role playing terhadap hasil belajar PKn siswa pembelajaran Keanekaragaman suku bangsa dan agama kelas IV MIS TPI Sawit Seberang. Hal ini dibuktikan dengan uji “t” pada dua kelas di mana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,430 > 1,671$ dengan taraf signifikansi 0,05.

B. Saran

1. Bagi guru bidang studi PKn Madrasah Ibtidaiyah, agar menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar PKn dan dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Salah satunya adalah dengan menggunakan Strategi Role Playing..
2. Bagi peneliti, agar dapat menggunakan metode pembelajaran PKn yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan serta sebagai calon pendidik agar dapat menggunakan startegi pembelajaran yang tepat dalam mengajar PKn
3. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan keaktifan dan keberanian dalam mengungkapkan pendapat. Siswa juga dapat saling bertukar informasi dan saling menguatkan pemahaman materi yang diajarkan satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

A.Bakar, Rosdiana, 2009, *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung : Citapustaka Media Perintis

Amini, 2016, *Profesi Keguruan*, Medan: Perdana Publishing

Asrul, dkk, 2014, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Ciptapustaka Media,

B. Uno Hamzah, 2012, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta : PT Bumi Aksara

Djaramah Syaiful Bahri, 2005, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi*, Jakarta : PT Rineka Cipta

E Mulyasa, 2004, *Implementasi Kurikulum 2004 : Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung :
Remaja Rosdakarya

Hamalik Oemar, 2010, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara.

H.A.R Tilaar, 2013, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung : Nuansa Cendekia

H.M Djumransjah, 2004, *Pengantar Filsafat Pendidikan*, Malang : Bayumedia Publishing

Huda Miftahul, 2017, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Ikhsan Fuad, 2001, *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta : PT Rineka Cipta

Hajar Ibnu, 1996, *Dasar-dasar Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Penelitian*, Jakarta : Raja
Grafindo Persada

Kurniasih Imas dan Berlin Sani, 2016, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* : Kata Pena

Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan
Islam Departemen Agama RI

Nurmawati, 2015, *Evaluasi Pendidikan Islam*, Medan : Citapustaka Media

Purwanto, 2011, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Ramayulis, 2005, *Metologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Kalam Mulia

Remiswal dan rezki Amelia, 2013, *Format Pengembangan Strategi Paikem Dalam Pembelajaran Agama Islam*, Yogyakarta : Graha Imu

Rusman, 2015, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Shihab M. Quraish, 2009, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta: Lentera Hati

Salminawati, 2011, *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung : Citapustaka Media Perintis

Sanjaya Wina, 2011, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media

Shopiatin Popi dan Sohari Sahrani, 2011, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia

Slameto, 2013, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta

Sudjana Nana, 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Sukardi, 2005, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara

Syah Muhibbin, 2011, *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rajawali Pres

Susanto Ahmad, 2016, *Teori Belajar dan Sekolah Dasar*, Jakarta : Prenadamedia Group

Sitorus Masganti, 2011, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, Medan : Perdana Mulyasa
Sarana

Triyanto, 2011, *Medesain Model Pembelajaran Inofatif-Progresif*, Jakarta : Kencana

Umar Bukhari, 2012, *Hadis Tarbawi*, Jakarta : Impi Bumi Aksara

Winarno, 2014, *Pemebelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta : PT Bumi Aksara

Yamin Martinis, 2010, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta :
Putra Grafika

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

(EKSPERIMEN)

Sekolah	: MIS TPI Sawit Seberang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester	: IV/II
Tema/Subtema	: Tema 7/ Subtema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar PKn

1.3 Mensyukuri keberagaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika

2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika

3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat

4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat dan agama

C. Indikator

3.3.1 Mendiskusikan Berbagai permasalahan tentang keberagaman suku bangsa dan agama

3.3.2 Menyusun berbagai pertanyaan tentang keberagaman suku bangsa dan agama

4.3.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama

4.3.2 Menyimpulkan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendiskusikan berbagai permasalahan tentang keberagaman suku bangsa dan agama
2. Siswa mampu menyusun berbagai pertanyaan tentang keberagaman suku bangsa dan agama
3. Siswa mampu mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama
4. Siswa mampu menyimpulkan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama

E. Materi Pembelajaran

Keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

Strategi Pembelajaran : Bermain Perang (*Role Playing*)

G. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media/Alat : Artikel yang berisi materi, gambar keberagaman suku, agama yang dimiliki Indonesia

Bahan : Selebaran kertas scenario yang telah disiapkan guru

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas IV, Tema 7 Keragaman Suku Bangsa dan Agama

Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none">a. Guru masuk dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswab. Dilanjutkan dengan doa dipimpin dengan salah seorang siswac. Siswa membaca surat pendek secara bersama-sama.d. Peneliti melakukan perkenalan kepada siswa serta menyampaikan maksud dan tujuan peneliti dalam kegiatan yang akan dilakukan ke depane. Siswa melakukan perkenalan secara bergantianf. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukang. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya seputar penjelasan yang telah disampaikan guruh. Siswa diajak menyanyi lagu daerah burung kakak tua yang berasal dari Maluku untuk menyegarkan suasana kembali	20 Menit
INTI	<ul style="list-style-type: none">i. Sebelum masuk kedalam pembelajaran, guru dan siswa menyanyikan lagu daerah yang diketahui oleh siswaj. Dari lagu tersebut guru bertanya kepada siswa tentang tujuan diciptakannya lagu	180 Menit

	<p>daerah.</p> <p>k. Siswa mengemukakan berbagai pendapat nya tentang tujuan diciptakannya lagu daerah</p> <p>l. Bagi siswa yang jawabannya tepat maka akan diberikan apresiasi sebagai ketua kelompok diskusi yang akan dibentuk nanti nya.</p> <p>m. Siswa Mengerjakan soal (Pre test) yang di tugaskan oleh guru</p>	
	<p>○ Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memerintah siswa untuk membaca artikel yang berkaitan tentang materi pelajaran yang di bhas seraya guru menjelaskan makna dari artikel tersebut. • Setelah siswa membaca siswa diberi kesempatan untuk bertanya kembali mengenai isi bacaan tersebut. • Guru menjawab sebagian pertanyaan yang diajukan oleh siswa <p>○ Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 5-7 siswa setiap kelompok. • Guru menamai setiap kelompok dan membagi sebuah kertas scenario yang nantinya akan ditampilkan salah satu dari setiap kelompok. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama kelompoknya siswa berdiskusi mengenai keberagaman suku, bangsa, dan agama. • Selanjutnya guru menyuruh perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan dengan masing-masing karakter scenario yang telah di berikan guru. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ayo Bermain sambil Belajar • Perwakilan siswa yang telah dibagi menjadi 5 kelompok di perintahkan maju kedepan untuk memerankan scenario yang sesuai dengan kelompok dan materi naskah yang telah di tentukan.. • Kelompok pertama berperan sebagai suku jawa, yaitu memerankan seorang tokoh jawa • Kelompok kedua berperan sebagai suku batak, yang memerankan sebagai seorang tokoh batak dan berlakon seperti orang yang bersuku batak. • Kelompok ketiga berperan sebagai suku melayu, yang memerankan sebagai seorang yang bersuku melayu. • Kelompok keempat berperan sebagai suku papua, yaitu memerankan seorang yang berlakon 	
--	--	--

	<p>seperti orang papua.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok kelima, berperan sebagai suku Tioghoa, yaitu memerankan seorang yang berlakon seperti orang cina. • Guru memerintahkan kelima kelompok tersebut untuk saling memperkenalkan diri antara satu sama lain dan saling berinteraksi antara suku jawa dan suku lainnya. • Setelah selesai guru menyuruh masing-masing perwakilan kelompok untuk kembali ke kelompok masing-masing. • Guru pun menjelaskan tentang materi pelajaran yang di ajarkan • Siswa menyimpulkan materi keberagaman suku bangsa dan agama di depan kelas • Guru memberikan penguatan terhadap jawaban yang telah dilakukan oleh siswa • Siswa Mengerjakan soal (Post test) yang di tugaskan oleh guru 	
PENUTUP	<p>n. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>o. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang tidak dipahami nya</p> <p>p. Guru memberikan penguatan terhadap</p>	15 Menit

	<p>materi pelajaran</p> <p>q. Guru memberikan reward kepada siswa yang aktif dan berprestasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung</p> <p>r. Guru menutup pelajaran</p>	
--	--	--

I. Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal positif atau negatif yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				
		Disiplin	Perhatian	Tanggung Jawab	Kerjasama	Ketelitian

b. Penilaian Pengetahuan

Bentuk Soal Pilihan Ganda sebanyak 20 soal

(Soal Terlampir)

c. Penilaian Unjuk Kerja

Bentuk penilaian : Kinerja

Instrumen Penilaian : Rubrik

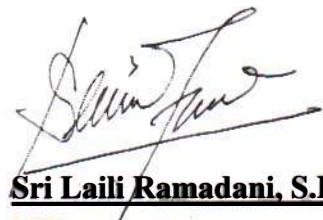
Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendamping 1
Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa dalam bacaan	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan benar tanpa bantuan guru	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan sedikit bantuan guru	Dapat menyebutkan beberapa peristiwa dalam bacaan dengan bantuan guru	Tidak Dapat menyebutkan peristiwa dalam bacaan
Pengetahuan tentang mengidentifikasi keunikan suatu budaya	Dapat menyebutkan semua keunikan suatu budaya tanpa bantuan guru	Dapat menyebutkan semua keunikan suatu budaya dengan sedikit bantuan guru	Dapat menyebutkan beberapa keunikan suatu budaya dengan bantuan guru	Tidak dapat menyebutkan keunikan suatu budaya
Keaktifan dalam mengemukakan pendapat	Selalu aktif mengemukakan pendapat dari awal hingga akhir diskusi	Kadang tidak aktif mengemukakan pendapat	Kurang aktif mengemukakan pendapat	Tidak aktif mengemukakan pendapat
Keterampilan berbicara dalam	Pengucapan kalimat secara	Pengucapan kalimat di	Pengucapan kalimat di	Pengucapan kalimat secara

berdiskusi	keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dipahami.	beberapa bagian jelas dan dapat dipahami	beberapa bagian kurang jelas dan kurang dapat dipahami	keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dipahami
Keterampilan dalam strategi bermain peran (role playing)	Dapat bermain peran dengan baik dan benar dan tidak dengan bantuan guru	Dapat bermain peran dengan baik dan benar dengan sedikit bantuan teman/guru	Dapat bermain peran dengan baik dan benar dengan sedikit menghafal dan dengan bantuan teman/guru	Tidak Dapat bermain peran dengan baik dan benar meskipun dengan bantuan teman/guru

Medan, 12 Mei 2018

Hormat Kami,

Guru Pembimbing



Sri Laili Ramadani, S.Pd
NIP.

Mahasiswa PPL

Putri Pertiwi
NIM. 36.14.1.014

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIS TPI Sawit Seberang



LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

(KONTROL)

Sekolah	: MIS TPI Sawit Seberang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester	: IV/II
Tema/Subtema	: Tema 7/ Subtema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

J. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

K. Kompetensi Dasar PKn

1.4 Mensyukuri keberagaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika

2.4 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika

3.4 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat

4.4 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat dan agama

L. Indikator

3.4.1 Mendiskusikan Berbagai permasalahan tentang keberagaman suku bangsa dan agama

3.4.2 Menyusun berbagai pertanyaan tentang keberagaman suku bangsa dan agama

4.4.1 Mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama

4.4.2 Menyimpulkan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama.

M. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa mampu mendiskusikan berbagai permasalahan tentang keberagaman suku bangsa dan agama

6. Siswa mampu menyusun berbagai pertanyaan tentang keberagaman suku bangsa dan agama

7. Siswa mampu mendiskusikan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama

8. Siswa mampu menyimpulkan isi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber terkait keberagaman suku bangsa dan agama

N. Materi Pembelajaran

Keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia

O. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

Strategi Pembelajaran : -

P. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media/Alat : Buku Siswa

Bahan : Buku Guru

Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas IV, Tema 7 Keragaman Suku Bangsa dan Agama, Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Q. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	s. Guru masuk dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa t. Dilanjutkan dengan doa dipimpin dengan salah seorang siswa u. Siswa membaca suratan pendek secara bersama-sama.	10 Menit
INTI	v. Guru memulai pelajaran dengan menyuruh siswa membuka buku panduan w. Guru menyuruh beberapa siswa untuk membaca secara kuat bergiliran tentang materi keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia x. Guru menjelaskan materi yang telah di baca dengan menggunakan metode konvensional y. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya seputar penjelasan yang telah disampaikan guru z. Guru memberikan tugas kepada siswa	50 Menit
PENUTUP	aa. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan bb. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang tidak	10 Menit

	<p>dipahami nya</p> <p>cc. Guru memberikan penguatan terhadap materi pelajaran</p> <p>dd. Guru menutup pelajaran</p>	
--	--	--

R. Penilaian

d. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal positif atau negatif yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				
		Disiplin	Perhatian	Tanggung Jawab	Kerjasama	Ketelitian

e. Penilaian Pengetahuan

Bentuk Soal Pilihan Ganda sebanyak 20 soal

(Soal Terlampir)

f. Penilaian Unjuk Kerja

Bentuk penilaian : Kinerja

Instrumen Penilaian : Rubrik

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendamping 1
Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa dalam bacaan	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan benar tanpa bantuan guru	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan sedikit bantuan guru	Dapat menyebutkan beberapa peristiwa dalam bacaan dengan bantuan guru	Tidak Dapat menyebutkan peristiwa dalam bacaan
Pengetahuan tentang mengidentifikasi keunikan suatu suku dan agama	Dapat menyebutkan semua keunikan suatu suku dan agama tanpa bantuan guru	Dapat menyebutkan semua keunikan suatu suku dan budaya dengan sedikit bantuan guru	Dapat menyebutkan beberapa keunikan suatu suku dan agama dengan bantuan guru	Tidak dapat menyebutkan keunikan suatu suku dan agama
Keaktifan dalam mengemukakan pendapat	Selalu aktif mengemukakan pendapat dari awal hingga akhir diskusi	Kadang tidak aktif mengemukakan pendapat	Kurang aktif mengemukakan pendapat	Tidak aktif mengemukakan pendapat
Keterampilan	Pengucapan	Pengucapan	Pengucapan	Pengucapan

berbicara dalam berdiskusi	kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dipahami.	kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dipahami	kalimat di beberapa bagian kurang jelas dan kurang dapat dipahami	kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dipahami
Keterampilan dalam bermain peran (role playing)	Dapat bermain peran dengan baik dan benar dan tidak dengan bantuan guru	Dapat bermain peran dengan baik dan benar dengan sedikit bantuan teman/guru	Dapat bermain peran dengan baik dan benar dengan sedikit menghafal dan dengan bantuan teman/guru	Tidak Dapat bermain peran dengan baik dan benar meskipun dengan bantuan teman/guru

Medan, 12 Mei 2018

Hormat Kami,

Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL



Sri Laili Ramadani, S.Pd
NIP.

Putri Pertiwi
NIM. 36.14.1.014

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIS TPI Sawit Seberang



LAMPIRAN 3

INSTRUMEN SOAL PRE TEST

1. Bhineka Tunggal Ika artinya
 - a. Berbeda tetapi sama
 - b. Perbedaan dalam persamaan
 - c. Berbeda-beda tetapi tetap satu juaah
 - d. Sama namun berbeda-beda
2. Serimpi,kecak,saman, piring adalah nama....
 - a. Lagu daerah
 - b. Bahasa daerah
 - c. Tarian daerah
 - d. Alat musik daerah
3. Angklung, Tifa, Gamelan, Kolintang adalah nama....
 - a. Lagu daerah
 - b. Senjata tradisional
 - c. Tarian adat
 - d. Alat musik tradisional
4. Yang merupakan judul lagu daerah....
 - a. Kethoprak
 - b. Cakalele
 - c. Bungong Jeumpa
 - d. Rencong
5. Rumah adat joglo berasal dari provinsi....
 - a. Bali
 - b. Jawa tengah
 - c. Madura
 - d. Papua
6. Siapakah yang petama kali mengemukakan Bhineka Tunggal Ika....
 - a. Mpu Tantular
 - b. Guru
 - c. Presiden
 - d. Ayah
7. Upacara pembakaran mayat di bali dinamakan dengan....

- a. Lompat batu
 - b. Ngaben
 - c. Karapan sapi
 - d. Joglo
8. Saluang adalah alat musik yang berasal dari daerah....
- a. Sumatera barat
 - b. Aceh
 - c. Jawa timur
 - d. Madura
9. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman adalah....
- a. Menghapuskan semua perbedaan
 - b. Memandang rendah suku dan budaya lain
 - c. Menganggap suku dan budaya sendiri sebagai yang paling baik
 - d. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa
10. Budaya bangsa atau nasional bersumber dari budaya....
- a. Jawa
 - b. Melayu
 - c. Daerah
 - d. Cina
11. Suku bangsa terbesar yang mendiami wilayah NKRI adalah....
- a. Suku Batak
 - b. Suku Jawa
 - c. Suku Badui
 - d. Suku Dayak
12. 1. Agama Islam
Waisak
2. Agama Hindu
Natal
3. Agama Kristen
Idul Fitri
4. Agama Budha
Nyepi
- Pasangan yang tepat antara nama agama dan hari besar keagamaan sesuai data diatas adalah....
- a. 1 – d
 - b. 2 – a
 - c. 3 – c
 - d. 4 – a

13. Senjata tradisional dari Jawa Timur adalah....
- Clurit
 - Golok
 - Pedang
 - Mandao
14. Suku Badui berasal dari daerah....
- Jawa Barat
 - Jawa Timur
 - Jawa Tengah
 - Sulawesi
15. Kata Bhineka Tunggal Ika terdapat dalam buku....
- Negarakertagama
 - Sutasoma
 - Max Havelar
 - Ushada Tuju
16. Jika kita tidak saling menghormati antar suku bangsa, dan agama maka akan berakibat, kecuali....
- Timbul permusuhan antar suku
 - Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
 - Ancaman perpecahan Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa
17. Suku Betawi berada di....
- DKI Jakarta
 - Madura
 - Sumatera
 - Kalimantan
18. Bahasa yang hidup dan berkembang pada masyarakat tertentu merupakan....
- Bahasa modern
 - Bahasa daerah
 - Bahasa Sunda
 - Bahasa Batak
19. Gayo adalah nama suku bangsa dari provinsi....
- Aceh
 - Sumatera Barat
 - Jambi
 - Riau

20. Salah satu cara memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dapat ditempuh melalui....
- a. Kerja keras umat beragama
 - b. Hubungan kasar antara pemuka agama
 - c. Dialog antar agama yang berbeda
 - d. Kerja sama antar umat beragama

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN SOAL POST TEST

21. Keragaman suku dan budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk....
 - a. Berselisih
 - b. Bertengkar
 - c. Beradu
 - d. Bersatu

22. Cara menghargai keragaman agama yang ada adalah dengan cara....
 - a. Pura-pura tidak tahu
 - b. Mengikuti ibadah agama orang lain
 - c. Mengotori tempat ibadah agama orang lain
 - d. Tidak gaduh jika ada orang lain yang beribadah

23. Bahasa yang disepakati oleh suatu Negara menjadi bahasa resmi kenegaraan disebut....
 - a. Bahasa daerah
 - b. Bahasa internasional
 - c. Bahasa pergaulan
 - d. Bahasa nasional

24. Senjata tradisional dari Jawa Timur adalah
 - a. Clurit
 - b. Golok
 - c. Pedang
 - d. Mandao

25. Rumah adat joglo berasal dari provinsi....
 - e. Bali
 - f. Jawa Tengah
 - g. Madura
 - h. Papua

26. Yang tidak termasuk menghargai keragaman yang tumbuh di masyarakat adalah....
 - a. Tidak membedakan setiap suku bangsa
 - b. Mencela tradisi yang tumbuh di masyarakat
 - c. Tidak membanggakan suku sendiri
 - d. Mendukung setiap kegiatan masyarakat

27. Suku bangsa yang masih mendiami daerah pedalaman adalah....
 - a. Sumatera
 - b. Papua

- c. Kalimantan
 - d. Jakarta
28. Bahasa nasional yang disepakati oleh bangsa kita sebagai bahasa resmi Negara adalah....
- a. Bahasa Indonesia
 - b. Bahasa daerah
 - c. Bahasa kampung
 - d. Bahasa Inggris
29. Lambang Negara Indonesia adalah....
- a. Garuda Pancasila
 - b. Bhineka Tunggal Ika
 - c. Pancasila
 - d. UUD 1945
30. Makna dari Bhineka Tunggal Ika adalah....
- a. Perbedaan menimbulkan perpecahan
 - b. Walaupun runtuh tapi tetap Satu
 - c. Berbeda-beda tapi tetap Satu
 - d. Berbeda-beda pasti runtuh
31. Indonesia memiliki keragaman budaya, kecuali....
- a. Kesenian daerah
 - b. Model rambut
 - c. Cara berpakaian
 - d. Upacara adat
32. Bersatu kita teguh bercerai kita....
- a. Jatuh
 - b. Runtuh
 - c. Bersama
 - d. Rugi
33. Sikap yang harus kita lakukan terhadap tetangga yang berbeda suku bangsa, kecuali....
- a. Saling berselisih
 - b. Mau bekerja sama
 - c. Saling Menghormati
 - d. Tolong Menolong
34. Bahasa yang digunakan sebagai alat persatuan bangsa adalah....
- a. Bahasa Jawa
 - b. Bahasa Indonesia
 - c. Bahasa Sansekerta
 - d. Bahasa Inggris

35. Menghargai teman yang berbeda agama sedang menjalankan ibadah merupakan wujud dari sikap....
- a. Tanggung jawab
 - b. Rela berkorban
 - c. Toleransi
 - d. Jujur
36. Dalam perbedaan suku bangsa di Indonesia sikap kita sebaiknya....
- a. Saling menghormati
 - b. Saling bermusuhan
 - c. Saling nengejek
 - d. Saling membenci
37. Tempat ibadah umat beragama hindu adalah....
- a. Mesjid
 - b. Pura
 - c. Wihara
 - d. Gereja
38. Kitab Suci beragama Islam adalah....
- a. Tripitaka
 - b. Al-Qur'an
 - c. Weda
 - d. Injil
39. Kitab Suci beragama Kristen adalah....
- a. Tripitaka
 - b. Al-Qur'an
 - c. Weda
 - d. Injil
40. Lagu kebangsaan negara RI adalah....
- a. Indonesia pusaka
 - b. Indonesia Raya
 - c. Halo-ha;o bandung
 - d. Dari sabang sampai marauke

LAMPIRAN 5

KUNCI JAWABAN PRE TEST

1. c
2. c
3. d
4. c
5. b
6. a
7. b
8. a
9. d
10. c
11. b
12. d
13. a
14. a
15. b
16. d
17. a
18. b
19. c
20. d

KUNCI JAWABAN POST TEST

1. d
2. d
3. d
4. a
5. b
6. b
7. b
8. a
9. a
10. c
11. b
12. b
13. a
14. b
15. c

- 16. a
- 17. c
- 18. b
- 19. d
- 20. b

Lampiran 7

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefesien korelasi untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasilnya sebagai berikut :

$$\begin{array}{ll} \sum X &= 11 \\ \sum Y &= 526 \\ \sum XY &= 215 \end{array} \quad \begin{array}{ll} \sum X^2 &= 11 \\ \sum Y^2 &= 9840 \\ N &= 31 \end{array}$$

Maka diperoleh :

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{31(215) - (11)(526)}{\sqrt{\{(31)(11) - (11)^2\} \{(31)(9840) - (526)^2\}}} \\ &= \frac{6665 - 5786}{\sqrt{\{341 - 121\} \{305040 - 276676\}}} \\ &= \frac{879}{\sqrt{\{220\} \{28364\}}} \\ &= \frac{879}{\sqrt{6240.080}} \\ &= \frac{879}{2.498,02} \\ &= 0,35187 \\ &= 0,3519 \end{aligned}$$

Dari daftar nilai kritis *r product moment* untuk $\alpha = 0,05$ dan $N = 31$ didapat $r_{tabel} = 0,325$. Dengan demikian diperoleh $r_{xy} > r_{tabel}$ yaitu $0,3519 > 0,325$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 dinyatakan valid.

Begitu pula dengan menghitung soal nomor 2 sampai nomor 30 dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas setiap butir soal.

Lampiran 9

Prosedur Uji Realibilitas Soal

Untuk mengetahui reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

berikut ini perhitungan untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 1 = 16
- Subjek yang menjawab salah pada soal nomor 1 = 15
- Jumlah seluruh subjek = 31

Maka diperoleh:

$$p = \frac{16}{31} = 0,52$$

$$q = \frac{15}{31} = 0,48$$

$$\text{Maka } pq = 0,52 \times 0,48 = 0,2496$$

Dengan cara yang sama dapat dihitung nilai pq untuk semua butir soal sehingga diperoleh $\sum pq = 7,0124$

Selanjutnya harga S^2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh:

$$\sum Y = 526 \qquad \sum Y^2 = 9840 \qquad N = 31$$

Maka diperoleh hasil:

$$\begin{aligned}
S^2 &= \frac{9840 - \frac{526^2}{31}}{31} \\
&= \frac{9840 - 8925,03}{31} \\
&= \frac{914,97}{31} \\
&= 29,515
\end{aligned}$$

Jadi:

$$\begin{aligned}
r_{11} &= \left(\frac{31}{31-1} \right) \left(\frac{29,515 - 7,0124}{29,515} \right) \\
&= (1,0333) (0,7624) \\
&= 0,796
\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal diatas, disimpulkan bahwa $r_{hitung} = 0,485 > r_{tabel} = 0,444$. Maka secara keseluruhan bahwa tes tersebut reliabel dan termasuk klasifikasi sedang.

Lampiran 12

Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* dengan galat baku, yaitu berdasarkan distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat H_0 dan H_a yaitu:

H_0 = Tes tidak berdistribusi normal

H_a = Tes berdistribusi normal

2. Hitunglah rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus:

- a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1600}{31} = 51,61$$

- b. Simpangan Baku

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{31(95600) - (1600)^2}{31.(31-1)}$$

$$S^2 = \frac{2963600 - 2560000}{31.(30)}$$

$$S^2 = \frac{403600}{930}$$

$$S^2 = 433,978$$

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{433,978} = 20,83$$

3. Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

Contoh pre test kelas eksperimen no. 1 :

$$Z_{Score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{20 - 51,61}{20,83} = \frac{-31,61}{20,83} = -1,518$$

4. Menghitung $F(Z_i)$ dengan rumus excel yaitu:

Lihat dari tabel $F(Z_i)$ berdasarkan Z_{score} , yaitu $F(Z_i) = 0,061$

5. Menghitung $S(Z_i)$ dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{Jumlah\ Siswa} = \frac{3}{31} = 0,097$$

6. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,061 - 0,097 = -0,036$$

Harga mutlaknya adalah 0,036.

7. Nilai L_{tabel} dilihat dari ndaftarilai kritis L Uji Liliefors, untuk $\alpha = 0,05$, dan $N = 31$, maka L_{tabel} adalah sebagai berikut.

$$L_{tabel} = 0,159$$

8. Nilai L_0 dipiaslih dari hasil $F(Z_i) - S(Z_i)$ yang terbesar.

9. Misalnya : Untuk data awal observasi kelas eksperimen diperoleh adalah $L_0 = 0,131 < L_{tabel} = 0,159$. Sehingga daapat disimpulkan data observasi awal kelas eksperimen berdistribusi normal.

Begitu seterusnya perhitungan Uji Normalitas untuk data observasi akhir kelas eksperimen dan data observasi akhir kelas kontrol. Sehingga diperoleh :

- a. Data observasi awal kelas eksperimen

$$L_0 < L_{tabel} = 0,131 < 0,159 \text{ data berdistribusi normal}$$

- b. Data observasi akhir kelas eksperimen

$$L_0 < L_{tabel} = 0,139 < 0,159 \text{ data berdistribusi normal}$$

- c. Data observasi awal kelas kontrol

$$L_0 < L_{tabel} = 0,148 < 0,159 \text{ data berdistribusi normal}$$

- d. Data observasi akhir kelas kontrol

$$L_0 < L_{tabel} = 0,145 < 0,159 \text{ data berdistribusi normal}$$

e.

Lampiran 13

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

Pengujian Homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pre tes dan pos tes kedua kelompok sampel dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

A. Homogenitas Data Pre tes

Varians data Pre tes kelas Eksperimen : 433,98

Varians data Pre tes kelas Kontrol : 564,45

$$F_{\text{hitung}} = \frac{564,45}{433,98} = 1,259$$

Pada taraf $\alpha = 0,05$, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 31-1 = 30$ dan $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 31-1 = 30$ diperoleh nilai $F_{(30,30)} 1,841$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,259 < 1,841$), maka disimpulkan bahwa data pre-tes dan post-tes dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

B. Homogenitas Data Post Tes

Varians data Post tes kelas Eksperimen : 124,52

Varians data Post tes kelas Kontrol : 153,33

$$F_{\text{hitung}} = \frac{153,33}{124,52} = 1,231$$

Pada taraf $\alpha = 0,05$, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 31-1 = 30$ dan $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 31-1 = 30$ diperoleh nilai $F_{(30,30)} 1,841$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,231 < 1,841$), maka disimpulkan bahwa data pre-tes dan post-tes dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

LAMPIRAN 14

UJI HIPOTESIS

A. Uji Perbedaan data awal kelas eksperimen dan kelas control

$x_1 = 51,61$ (nilai rata-rata awal kelas eksperimen)

$x_2 = 47,42$ (nilai rata-rata awal kelas control)

$S_1^2 = 433,98$ (varians awal kelas eksperimen)

$S_2^2 = 546,45$ (varians awal kelas kontrol)

$n_1 = 31$ (jumlah anak kelas eksperimen)

$n_2 = 31$ (jumlah anak kelas kontrol)

Varians gabungan (S) :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(31-1)(433,98) + (31-1)(546,45)}{31+31-2}$$

$$S^2 = \frac{29412,9}{60}$$

$$S^2 = 490,215$$

$$S = \sqrt{490,215}$$

$$S = 22,141$$

Kriteria pengujian hipotesis taraf signifikan 0,05 dimana $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ adalah :

Terima H_0 jika $-t_{(1-\alpha)} < t_h < t_{(1-\alpha)}$ dan tidak jika syarat itu tidak dipenuhi.

perhitungan statistic :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{51,61 - 47,42}{22,141 \sqrt{\frac{1}{31} + \frac{1}{31}}}$$

$$t = \frac{4,19}{22,141(0,252)}$$

$$t = \frac{4,19}{5,57}$$

$$t = 0,75$$

Pada $\bar{\alpha} = 0,05$ dan $dk = (31+31-2) = 60$

Sehingga $t_{table} = t_{(1-\alpha)(dk)}$

$$= t_{(1-0,05)(60)}$$

$$= t_{(0,95)(60)}$$

$$t_{table} = 1,671$$

Kesimpulan : dari hasil perhitungan terlihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, berarti H_0 dinyatakan bahwa pada kemampuan awal tidak ada perbedaan hasil belajar siswa

B. Uji Perbedaan data awal kelas eksperimen dan kelas control

$y_1 = 86,13$ (nilai rata-rata akhir kelas eksperimen)

$y_2 = 70,00$ (nilai rata-rata akhir kelas kontrol)

$S_1^2 = 124,52$ (varians akhir kelas eksperimen)

$S_2^2 = 153,33$ (varians akhir kelas kontrol)

$n_1 = 31$ (jumlah anak kelas eksperimen)

$n_2 = 31$ (jumlah anak kelas kontrol)

Varians gabungan (S) :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(31-1)(124,52) + (31-1)(153,33)}{31+31-2}$$

$$S^2 = \frac{8335,5}{60}$$

$$S^2 = 138,925$$

$$S = \sqrt{138,925}$$

$$S = 11,79$$

Kriteria pengujian hipotesis taraf signifikan 0,05 dimana $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ adalah :

Terima H_0 jika $-t_{(1-\alpha)} < t_h < t_{(1-\alpha)}$ dan tidak jika syarat itu tidak dipenuhi.

perhitungan statistic :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{y}_1 - \bar{y}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{86,13 - 70,00}{11,79 \sqrt{\frac{1}{31} + \frac{1}{31}}}$$

$$t = \frac{16,13}{11,79(0,252)}$$

$$t = \frac{16,13}{2,97}$$

$$t = 5,430$$

Pada $\bar{\alpha} = 0,05$ dan $dk = (31+31-2) = 60$

Sehingga $t_{table} = t_{(1-\alpha)(dk)}$

$$= t_{(1-0,05)(60)}$$

$$= t_{(0,95)(60)}$$

$$t_{table} = 1,671$$

Kesimpulan : dari hasil perhitungan terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, =5,430 lebih

besar dari 1,671 berarti H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari

observasi akhir anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lampiran 15

Daftar Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,022	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber:

Sudjana., (2005), *Metoda Statistika*, Tarsito, Bandung.

Lampiran 16

after Nilai Persentil Untuk Distribusi F

(Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan:

Fp : Baris Atas untuk p = 0,05 dan Baris Bawah untuk p = 0,01)

$V_1 = dk$ penyebut	$V_1 = dk$ pembilang																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞		
1	161	200	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	246	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254	254	254		
	4062	4999	5403	5625	5764	5859	5928	5981	6022	6056	6082	6106	6142	6169	6208	6234	6258	6286	6302	6323	6334	6352	6361	6366	6366			
2	18,51	19,00	19,16	19,25	19,30	19,33	19,36	19,37	19,38	19,39	19,40	19,41	19,42	19,43	19,44	19,45	19,46	19,47	19,47	19,48	19,49	19,49	19,50	19,50	19,50			
	98,49	99,01	99,17	99,25	99,30	99,33	99,34	99,36	99,38	99,40	99,41	99,42	99,43	99,44	99,45	99,46	99,47	99,48	99,48	99,49	99,49	99,49	99,50	99,50	99,50			
3	10,13	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,88	8,84	8,81	8,78	8,76	8,74	8,71	8,69	8,66	8,64	8,62	8,60	8,58	8,57	8,56	8,54	8,54	8,54	8,52			
	34,12	30,81	29,46	28,71	28,34	27,91	27,67	27,49	27,34	27,23	27,13	27,05	26,92	26,83	26,69	26,60	26,50	26,41	26,30	26,27	26,23	26,18	26,14	26,12	26,12			
4	7,17	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,93	5,91	5,87	5,84	5,80	5,77	5,74	5,71	5,70	5,68	5,66	5,65	5,64	5,63	5,63			
	21,20	18,00	16,69	15,98	15,52	15,21	14,98	14,80	14,66	14,54	14,45	14,37	14,24	14,15	14,02	13,93	13,83	13,74	13,69	13,61	13,57	13,52	13,48	13,46	13,46			
5	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,78	4,74	4,70	4,68	4,64	4,60	4,56	4,53	4,50	4,46	4,44	4,42	4,40	4,38	4,37	4,36	4,36			
	16,26	13,27	12,06	11,39	10,97	10,67	10,45	10,27	10,15	10,05	9,96	9,89	9,77	9,66	9,55	9,47	9,38	9,29	9,24	9,17	9,13	9,07	9,04	9,02	9,02			
6	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	3,96	3,92	3,87	3,84	3,81	3,77	3,75	3,72	3,71	3,69	3,68	3,67	3,67			
	13,74	10,92	9,78	9,15	8,75	8,47	8,26	8,10	7,98	7,87	7,79	7,72	7,60	7,52	7,39	7,31	7,23	7,14	7,09	7,02	6,99	6,94	6,90	6,88	6,88			
7	5,59	4,74	4,35	4,12	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,52	3,49	3,44	3,41	3,38	3,34	3,32	3,29	3,28	3,25	3,24	3,23	3,23			
	12,25	9,55	8,45	7,86	7,46	7,19	7,00	6,84	6,71	6,62	6,54	6,47	6,35	6,27	6,15	6,07	5,98	5,90	5,85	5,78	5,75	5,70	5,67	5,65	5,65			
8	5,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,34	3,31	3,28	3,23	3,20	3,15	3,12	3,08	3,05	3,03	3,00	2,98	2,96	2,94	2,93	2,93			
	11,26	8,65	7,59	7,01	6,63	6,37	6,19	6,03	5,91	5,82	5,74	5,67	5,56	5,48	5,36	5,28	5,20	5,11	5,06	5,00	4,96	4,91	4,88	4,86	4,86			
9	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,10	3,07	3,02	2,98	2,93	2,90	2,86	2,82	2,80	2,77	2,76	2,73	2,72	2,71	2,71			
	10,56	8,02	6,99	6,42	6,06	5,80	5,62	5,47	5,35	5,26	5,18	5,11	5,00	4,92	4,80	4,73	4,64	4,56	4,51	4,45	4,41	4,36	4,33	4,33	4,33			
10	4,96	4,80	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,86	2,82	2,77	2,74	2,70	2,67	2,64	2,61	2,59	2,56	2,55	2,54	2,54			
	10,04	7,56	6,55	5,99	5,64	5,39	5,21	5,06	4,95	4,85	4,78	4,71	4,60	4,52	4,41	4,33	4,25	4,17	4,12	4,05	4,01	3,96	3,93	3,91	3,91			
11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,53	2,50	2,47	2,45	2,42	2,41	2,40	2,40			
	9,65	7,20	6,22	5,67	5,32	5,07	4,88	4,74	4,63	4,54	4,46	4,40	4,29	4,21	4,10	4,02	3,94	3,86	3,80	3,74	3,70	3,66	3,62	3,60	3,60			
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,31	2,30	2,30			
	9,38	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,65	4,50	4,39	4,30	4,22	4,16	4,05	3,98	3,86	3,78	3,70	3,61	3,56	3,49	3,46	3,41	3,38	3,36	3,36			
13	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21	2,21			
	9,07	6,70	5,74	5,20	4,86	4,62	4,44	4,30	4,19	4,10	4,02	3,96	3,85	3,78	3,67	3,60	3,51	3,42	3,37	3,30	3,27	3,21	3,18	3,16	3,16			
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13	2,13			
	8,86	6,51	5,56	5,03	4,69	4,46	4,28	4,14	4,03	3,94	3,86	3,80	3,70	3,62	3,51	3,43	3,34	3,26	3,21	3,14	3,11	3,06	3,02	3,00	3,00			
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,06	2,07	2,07			
	8,68	6,36	5,42	4,89	4,56	4,32	4,14	4,00	3,89	3,80	3,73	3,67	3,56	3,48	3,36	3,29	3,20	3,12	3,07	3,00	2,97	2,92	2,89	2,87	2,87			
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01	2,01			
	8,53	6,23	5,29	4,77	4,44	4,20	4,03	3,89	3,78	3,69	3,61	3,55	3,45	3,37	3,25	3,18	3,10	3,01	2,96	2,89	2,86	2,80	2,77	2,75	2,75			
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96	1,96			
	8,40	6,11	5,18	4,67	4,34	4,10	3,93	3,79	3,68	3,59	3,52	3,45	3,35	3,27	3,16	3,08	3,00	2,92	2,86	2,79	2,76	2,70	2,67	2,65	2,65			
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,96	1,93	1,92	1,92			
	8,28	6,01	5,09	4,58	4,25	4,01	3,85	3,71	3,60	3,51	3,44	3,37	3,27	3,19	3,07	3,00	2,91	2,83	2,78	2,71	2,68	2,62	2,59	2,57	2,57			
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,96	1,94	1,91	1,90	1,88	1,88			
	8,18	5,93	5,01	4,50	4,17	3,94	3,77	3,63	3,52	3,43	3,36	3,30	3,19	3,12	3,00	2,92	2,84	2,76	2,70	2,63	2,60	2,54	2,51	2,49	2,49			
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,26	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,92	1,90	1,87	1,85	1,84	1,84			
	8,10	5,85	4,94	4,48	4,10	3,87	3,71	3,56	3,45	3,37	3,30	3,23	3,13	3,05	2,94	2,86	2,77	2,69	2,63	2,56	2,53	2,47	2,44	2,42	2,42			
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81	1,81			
	8,02	5,78	4,87	4,37	4,04	3,81	3,65	3,51	3,40	3,31	3,24	3,17	3,07	2,99	2,88	2,80	2,72	2,63	2,58	2,51	2,47	2,42	2,38	2,36	2,36			
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78	1,78			
	7,94	5,72	4,82	4,31	3,99	3,76	3,59	3,45	3,35	3,26	3,18	3,12	3,02	2,94	2,83	2,75	2,67	2,58	2,53	2,46	2,42	2,37	2,33	2,31	2,31			
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,									

26	4.22	3.37	2.89	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.10	2.05	1.99	1.95	1.90	1.85	1.82	1.78	1.76	1.72	1.70	1.69
	7.72	5.53	4.64	4.14	3.82	3.59	3.42	3.29	3.17	3.09	3.02	2.96	2.86	2.77	2.66	2.58	2.50	2.41	2.36	2.28	2.25	2.19	2.15	2.13
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.30	2.25	2.20	2.16	2.13	2.08	2.03	1.97	1.93	1.88	1.84	1.80	1.76	1.74	1.71	1.68	1.67
	7.68	5.49	4.60	4.11	3.79	3.56	3.39	3.26	3.14	3.06	2.98	2.93	2.83	2.74	2.63	2.55	2.47	2.38	2.33	2.25	2.21	2.16	2.12	2.10
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.44	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.06	2.02	1.96	1.91	1.87	1.81	1.78	1.75	1.72	1.69	1.67	1.65
	7.64	5.45	4.57	4.07	3.76	3.53	3.36	3.23	3.11	3.03	2.95	2.90	2.80	2.71	2.60	2.52	2.44	2.35	2.30	2.22	2.18	2.13	2.09	2.06
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.54	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.05	2.00	1.94	1.90	1.85	1.80	1.77	1.73	1.71	1.68	1.65	1.64
	7.60	5.52	4.54	4.04	3.73	3.50	3.33	3.20	3.08	3.00	2.92	2.87	2.77	2.68	2.57	2.49	2.41	2.32	2.27	2.19	2.15	2.10	2.06	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.34	2.27	2.21	2.16	2.12	2.09	2.04	1.99	1.93	1.89	1.84	1.79	1.76	1.72	1.69	1.66	1.64	1.62
	7.56	5.39	4.51	4.02	3.70	3.47	3.30	3.17	3.06	2.98	2.90	2.84	2.74	2.66	2.55	2.47	2.38	2.29	2.24	2.16	2.13	2.07	2.03	2.01
32	4.15	3.30	29.00	2.67	2.51	2.40	2.32	2.25	2.19	2.14	2.10	2.07	2.02	1.97	1.91	1.86	1.82	1.76	1.74	1.69	1.67	1.64	1.61	1.59
	7.50	5.34	4.46	3.97	3.66	3.42	3.25	3.12	3.01	2.94	2.86	2.80	2.70	2.62	2.51	2.42	2.34	2.25	2.20	2.12	2.08	2.02	1.98	1.96
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.30	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.00	1.95	1.89	1.84	1.80	1.74	1.71	1.67	1.64	1.61	1.59	1.57
	7.44	5.29	4.42	3.93	3.61	3.38	3.21	3.08	2.97	2.89	2.82	2.76	2.66	2.58	2.47	2.38	2.30	2.21	2.15	2.08	2.04	1.98	1.94	1.91
36	4.11	3.26	2.86	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.10	2.06	2.03	1.89	1.93	1.87	1.82	1.78	1.72	1.69	1.65	1.62	1.59	1.56	1.55
	7.39	5.25	4.38	3.89	3.58	3.35	3.18	3.04	2.94	2.86	2.78	2.72	2.62	2.54	2.43	2.35	2.26	2.17	2.12	2.04	2.00	1.94	1.90	1.87
38	4.10	3.25	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.96	1.92	1.85	1.80	1.76	1.71	1.67	1.63	1.60	1.57	1.54	1.53
	7.35	5.21	4.34	3.86	3.54	3.32	3.15	3.02	2.91	2.82	2.75	2.69	2.59	2.51	2.40	2.32	2.22	2.14	2.08	2.00	1.97	1.90	1.86	1.84
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.07	2.04	2.00	1.95	1.90	1.84	1.79	1.74	1.69	1.66	1.61	1.59	1.55	1.53	1.51
	7.31	5.18	4.31	3.83	3.51	3.29	3.12	2.99	2.88	2.80	2.73	2.66	2.56	2.49	2.37	2.29	2.20	2.11	2.05	1.97	1.94	1.88	1.84	1.81
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.02	1.99	1.94	1.89	1.82	1.78	1.73	1.68	1.64	1.60	1.57	1.54	1.51	1.49
	7.27	5.15	4.29	3.80	3.49	3.26	3.10	2.96	2.86	2.77	2.70	2.64	2.54	2.46	2.35	2.26	2.17	2.08	2.02	1.94	1.91	1.85	1.80	1.78
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.92	1.88	1.81	1.76	1.71	1.66	1.63	1.58	1.56	1.52	1.50	1.48
	7.24	5.12	4.26	3.78	3.46	3.24	3.07	2.94	2.84	2.75	2.68	2.62	2.52	2.44	2.32	2.24	2.12	2.06	2.00	1.92	1.88	1.82	1.78	1.75
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.14	2.09	2.04	2.00	1.97	1.91	1.87	1.80	1.75	1.71	1.65	1.62	1.57	1.54	1.51	1.48	1.46
	7.21	5.10	4.24	3.76	3.44	3.22	3.05	2.92	2.82	2.73	2.66	2.60	2.50	2.42	2.32	2.22	2.11	2.04	1.98	1.90	1.86	1.80	1.76	1.72
48	4.04	3.19	2.80	2.56	2.41	2.30	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.90	1.86	1.79	1.74	1.71	1.64	1.61	1.56	1.53	1.50	1.47	1.45
	7.19	5.08	4.22	3.74	3.42	3.20	3.04	2.90	2.80	2.71	2.64	2.58	2.48	2.40	2.28	2.20	2.10	2.02	1.96	1.88	1.84	1.78	1.73	1.70
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.90	1.85	1.78	1.74	1.69	1.63	1.60	1.55	1.52	1.48	1.46	1.44
	7.17	5.06	4.20	3.72	3.44	3.18	3.02	2.88	2.78	2.70	2.62	2.56	2.46	2.39	2.26	2.18	2.10	2.00	1.94	1.86	1.82	1.76	1.71	1.68
55	4.02	3.17	2.78	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.97	1.93	1.88	1.83	1.76	1.72	1.67	1.61	1.58	1.52	1.50	1.46	1.43	1.41
	7.12	5.01	4.16	3.65	3.37	3.15	2.98	2.85	2.75	2.66	2.59	2.53	2.43	2.35	2.23	2.15	2.00	1.96	1.90	1.82	1.78	1.71	1.66	1.64
60	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.86	1.81	1.75	1.70	1.65	1.59	1.56	1.50	1.48	1.44	1.41	1.39
	7.08	4.98	4.13	3.65	3.34	3.12	2.95	2.82	2.72	2.63	2.56	2.50	2.40	2.32	2.20	2.12	2.03	1.93	1.87	1.79	1.74	1.68	1.63	1.60
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.21	2.15	2.08	2.02	1.98	1.94	1.90	1.85	1.80	1.73	1.68	1.63	1.57	1.54	1.49	1.46	1.42	1.39	1.37
	7.01	4.95	4.10	3.62	3.31	3.09	2.93	2.79	2.70	2.61	2.54	2.47	2.37	2.30	2.18	2.09	2.00	1.90	1.84	1.76	1.71	1.64	1.60	1.56
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.22	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.84	1.79	1.72	1.67	1.62	1.56	1.53	1.47	1.45	1.40	1.37	1.35
	7.01	4.92	4.08	3.60	3.29	3.07	2.91	2.77	2.67	2.59	2.51	2.45	2.35	2.28	2.15	2.07	1.98	1.88	1.82	1.74	1.69	1.63	1.56	1.53
80	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.88	1.82	1.77	1.70	1.65	1.60	1.54	1.51	1.45	1.42	1.38	1.35	1.32
	6.96	4.88	4.01	3.58	3.25	3.04	2.87	2.74	2.64	2.55	2.48	2.44	2.32	2.24	2.11	2.03	1.94	1.84	1.78	1.70	1.65	1.57	1.52	1.49
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.79	1.75	1.68	1.63	1.57	1.51	1.48	1.42	1.39	1.34	1.30	1.28
	6.90	4.82	3.98	3.51	3.20	2.99	2.82	2.69	2.59	2.51	2.43	2.36	2.26	2.19	2.06	1.98	1.89	1.79	1.73	1.64	1.59	1.51	1.46	1.43
125	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.77	1.72	1.65	1.60	1.55	1.49	1.45	1.39	1.36	1.31	1.27	1.25
	6.84	4.78	3.94	3.47	3.17	2.95	2.79	2.65	2.56	2.47	2.40	2.33	2.23	2.15	2.03	1.94	1.85	1.75	1.68	1.59	1.54	1.46	1.40	1.37
150	3.91	3.06	2.67	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.76	1.71	1.64	1.59	1.54	1.47	1.44	1.37	1.34	1.29	1.25	1.22
	6.81	4.75	3.91	3.44	3.13	2.92	2.76	2.62	2.53	2.44	2.37	2.30	2.20	2.12	2.00	1.91	1.82	1.72	1.66	1.56	1.51	1.43	1.37	1.33
200	3.89	3.01	2.65	2.41	2.26	2.14	2.05	1.98	1.92	1.87	1.83	1.80	1.74	1.69	1.62	1.57	1.52	1.45	1.42	1.35	1.32	1.26	1.22	1.19
	6.76	4.71	3.88	3.41	3.11	2.90	2.73	2.60	2.50	2.41	2.34	2.28	2.17	2.09	1.97	1.88	1.79	1.69	1.62	1.53	1.48	1.39	1.33	1.28
400	3.86	3.02	2.62	2.39	2.23	2.12	2.03	1.96	1.90	1.85	1.81	1.78	1.72	1.67	1.60	1.54	1.49	1.42	1.38	1.32	1.28	1.22	1.16	1.13
	6.70	4.66	3.83	3.36	3.06	2.85	2.69	2.55	2.46	2.37	2.29	2.23	2.12	2.04	1.92	1.84	1.74	1.64	1.57	1.47	1.42	1.32	1.24	1.19
1000	3.85	3.00	2.61	2.38	2.22	2.10	2.02	1.95	1.89	1.81	1.80	1.76	1.70	1.65	1.58	1.53	1.47	1.41	1.36	1.30	1.26	1.19	1.13	1.08
	6.68	4.62	3.80	3.34	3.04	2.82	2.66	2.53	2.43	2.34	2.26	2.20	2.09	2.01	1.89	1.81	1.71	1.61	1.54	1.44	1.38	1.28	1.19	1.13
∞	3.84	2.99	2.60	2.37	2.21	2.09	2.01	1.94	1.88	1.83	1.79	1.75	1.69	1.64	1.57	1.52	1.46	1.40	1.35	1.28	1.24	1.17	1.11	1.00
	6.64	4.60	3.78	3.32	3.02	2.80	2.64	2.51	2.41	2.32	2.24	2.18	2.07	1.99	1.87	1.79	1.69	1.59	1.52	1.41	1.36	1.25	1.12	1.00

Lampiran 17

Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal 0 ke z

	0,00	0,01	0,02	0,03	0,04	0,05	0,06	0,07	0,08	0,09
-3,4	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0002
-3,3	0,0005	0,0005	0,0005	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0003
-3,2	0,0007	0,0007	0,0006	0,0006	0,0006	0,0006	0,0006	0,0005	0,0005	0,0005
-3,1	0,0010	0,0009	0,0009	0,0009	0,0008	0,0008	0,0008	0,0008	0,0007	0,0007
-3,0	0,0013	0,0013	0,0013	0,0012	0,0012	0,0011	0,0011	0,0011	0,0010	0,0010
-2,9	0,0019	0,0018	0,0018	0,0017	0,0016	0,0016	0,0015	0,0015	0,0014	0,0014
-2,8	0,0026	0,0025	0,0024	0,0023	0,0023	0,0022	0,0021	0,0021	0,0020	0,0019
-2,7	0,0035	0,0034	0,0033	0,0032	0,0031	0,0030	0,0029	0,0028	0,0027	0,0026
-2,6	0,0047	0,0045	0,0044	0,0043	0,0041	0,0040	0,0039	0,0038	0,0037	0,0036
-2,5	0,0062	0,0060	0,0059	0,0057	0,0055	0,0054	0,0052	0,0051	0,0049	0,0048
-2,4	0,0082	0,0080	0,0078	0,0075	0,0073	0,0071	0,0069	0,0068	0,0066	0,0064
-2,3	0,0107	0,0104	0,0102	0,0099	0,0096	0,0094	0,0091	0,0089	0,0087	0,0084
-2,2	0,0139	0,0136	0,0132	0,0129	0,0125	0,0122	0,0119	0,0116	0,0113	0,0110
-2,1	0,0179	0,0174	0,0170	0,0166	0,0162	0,0158	0,0154	0,0150	0,0146	0,0143
-2,0	0,0228	0,0222	0,0217	0,0212	0,0207	0,0202	0,0197	0,0192	0,0188	0,0183
-1,9	0,0287	0,0281	0,0274	0,0268	0,0262	0,0256	0,0250	0,0244	0,0239	0,0233
-1,8	0,0359	0,0351	0,0344	0,0336	0,0329	0,0322	0,0314	0,0307	0,0301	0,0294
-1,7	0,0446	0,0436	0,0427	0,0418	0,0409	0,0401	0,0392	0,0384	0,0375	0,0367
-1,6	0,0548	0,0537	0,0526	0,0516	0,0505	0,0495	0,0485	0,0475	0,0465	0,0455
-1,5	0,0668	0,0655	0,0643	0,0630	0,0618	0,0606	0,0594	0,0582	0,0571	0,0559
-1,4	0,0808	0,0793	0,0778	0,0764	0,0749	0,0735	0,0723	0,0708	0,0694	0,0681
-1,3	0,0968	0,0951	0,0934	0,0918	0,0901	0,0885	0,0869	0,0853	0,0838	0,0823
-1,2	0,1151	0,1131	0,1112	0,1093	0,1075	0,1056	0,1038	0,1020	0,1003	0,0985
-1,1	0,1358	0,1335	0,1314	0,1292	0,1271	0,1251	0,1230	0,1210	0,1190	0,1170
-1,0	0,1587	0,1562	0,1539	0,1515	0,1492	0,1469	0,1446	0,1423	0,1401	0,1379
-0,9	0,1841	0,1814	0,1788	0,1762	0,1736	0,1711	0,1685	0,1660	0,1635	0,1611
-0,8	0,2119	0,2090	0,2061	0,2033	0,2004	0,1977	0,1949	0,1922	0,1894	0,1867
-0,7	0,2420	0,2388	0,2358	0,2327	0,2296	0,2266	0,2236	0,2206	0,2177	0,2148
-0,6	0,2742	0,2709	0,2676	0,2643	0,2611	0,2578	0,2546	0,2514	0,2482	0,2451
-0,5	0,3085	0,3050	0,3015	0,2981	0,2946	0,2912	0,2877	0,2843	0,2810	0,2776
-0,4	0,3446	0,3409	0,3372	0,3336	0,3300	0,3264	0,3228	0,3192	0,3156	0,3121
-0,3	0,3821	0,3783	0,3745	0,3707	0,3669	0,3632	0,3594	0,3557	0,3520	0,3483
-0,2	0,4207	0,4168	0,4129	0,4090	0,4052	0,4013	0,3974	0,3936	0,3897	0,3859
-0,1	0,4602	0,4562	0,4522	0,4483	0,4443	0,4404	0,4364	0,4325	0,4286	0,4246
-0,0	0,5000	0,4960	0,4920	0,4880	0,4840	0,4801	0,4761	0,4721	0,4681	0,4641
0,0	0,5000	0,5040	0,5080	0,5120	0,5160	0,5199	0,5239	0,5279	0,5319	0,5359
0,1	0,5398	0,5438	0,5478	0,5517	0,5557	0,5596	0,5636	0,5675	0,5714	0,5754
0,2	0,5793	0,5832	0,5871	0,5910	0,5948	0,5987	0,6026	0,6064	0,6103	0,6141
0,3	0,6179	0,6217	0,6255	0,6293	0,6331	0,6368	0,6406	0,6443	0,6480	0,6517
0,4	0,6554	0,6591	0,6628	0,6664	0,6700	0,6736	0,6772	0,6808	0,6844	0,6879
0,5	0,6915	0,6950	0,6985	0,7019	0,7054	0,7088	0,7123	0,7157	0,7190	0,7224
0,6	0,7258	0,7291	0,7324	0,7357	0,7389	0,7422	0,7454	0,7486	0,7518	0,7549
0,7	0,7580	0,7612	0,7642	0,7673	0,7704	0,7734	0,7764	0,7794	0,7823	0,7852
0,8	0,7881	0,7910	0,7939	0,7967	0,7996	0,8023	0,8051	0,8078	0,8106	0,8133
0,9	0,8159	0,8186	0,8212	0,8238	0,8264	0,8289	0,8315	0,8340	0,8365	0,8389
1,0	0,8413	0,8438	0,8461	0,8485	0,8508	0,8531	0,8554	0,8577	0,8599	0,8621
1,1	0,8642	0,8665	0,8686	0,8708	0,8729	0,8749	0,8770	0,8790	0,8810	0,8830
1,2	0,8849	0,8869	0,8888	0,8907	0,8925	0,8944	0,8962	0,8980	0,8997	0,9015
1,3	0,9032	0,9049	0,9066	0,9082	0,9099	0,9115	0,9131	0,9147	0,9162	0,9177
1,4	0,9192	0,9207	0,9222	0,9236	0,9251	0,9265	0,9279	0,9292	0,9306	0,9319
1,5	0,9332	0,9345	0,9357	0,9370	0,9382	0,9394	0,9406	0,9418	0,9429	0,9441
1,6	0,9452	0,9463	0,9474	0,9484	0,9495	0,9505	0,9515	0,9525	0,9535	0,9545
1,7	0,9554	0,9564	0,9573	0,9582	0,9591	0,9599	0,9608	0,9616	0,9625	0,9633
1,8	0,9641	0,9649	0,9656	0,9664	0,9671	0,9678	0,9686	0,9693	0,9699	0,9706
1,9	0,9713	0,9719	0,9726	0,9732	0,9738	0,9744	0,9750	0,9756	0,9761	0,9767
2,0	0,9772	0,9778	0,9783	0,9788	0,9793	0,9798	0,9803	0,9808	0,9812	0,9817
2,1	0,9821	0,9826	0,9830	0,9834	0,9838	0,9842	0,9846	0,9850	0,9854	0,9857
2,2	0,9861	0,9864	0,9868	0,9871	0,9875	0,9878	0,9881	0,9884	0,9887	0,9890
2,3	0,9893	0,9896	0,9898	0,9901	0,9904	0,9906	0,9909	0,9911	0,9913	0,9916
2,4	0,9918	0,9920	0,9922	0,9925	0,9927	0,9929	0,9931	0,9932	0,9934	0,9936
2,5	0,9938	0,9940	0,9941	0,9943	0,9945	0,9946	0,9948	0,9949	0,9951	0,9952
2,6	0,9953	0,9955	0,9956	0,9957	0,9959	0,9960	0,9961	0,9962	0,9963	0,9964
2,7	0,9965	0,9966	0,9967	0,9968	0,9969	0,9970	0,9971	0,9972	0,9973	0,9974
2,8	0,9974	0,9975	0,9976	0,9977	0,9977	0,9978	0,9979	0,9979	0,9980	0,9981
2,9	0,9981	0,9982	0,9982	0,9983	0,9984	0,9984	0,9985	0,9985	0,9986	0,9986
3,0	0,9987	0,9987	0,9987	0,9988	0,9988	0,9989	0,9989	0,9989	0,9990	0,9990
3,1	0,9990	0,9991	0,9991	0,9991	0,9992	0,9992	0,9992	0,9992	0,9993	0,9993
3,2	0,9993	0,9993	0,9994	0,9994	0,9994	0,9994	0,9994	0,9995	0,9995	0,9995
3,3	0,9995	0,9995	0,9995	0,9996	0,9996	0,9996	0,9996	0,9996	0,9996	0,9997
3,4	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9998

Sumber: Sudjana., (2005), *Metoda Statistika*, Tarsito, Bandung.

Lampiran 18

Daftar Nilai Persentil Untuk Distribusi t

$v = dk$

(Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan tp)

v	$t_{0.995}$	$t_{0.99}$	$t_{0.975}$	$t_{0.95}$	$t_{0.90}$	$t_{0.80}$	$t_{0.75}$	$t_{0.70}$	$t_{0.60}$	$t_{0.55}$
1	63,66	31,82	12,71	6,31	3,08	1,376	1,000	0,727	0,325	0,158
2	9,92	6,96	4,30	2,92	1,89	1,061	0,816	0,617	0,289	0,142
3	5,84	4,54	3,18	2,35	1,64	0,978	0,765	0,584	0,277	0,137
4	4,60	3,75	2,78	2,13	1,53	0,941	0,741	0,569	0,271	0,134
5	4,03	3,36	2,75	2,02	1,48	0,920	0,727	0,559	0,267	0,132
6	3,71	3,14	2,45	1,94	1,44	0,906	0,718	0,553	0,265	0,131
7	3,50	3,00	2,36	1,90	1,42	0,896	0,711	0,549	0,263	0,130
8	3,36	2,90	2,31	1,86	1,40	0,889	0,706	0,546	0,262	0,130
9	3,25	2,82	2,26	1,83	1,38	0,883	0,703	0,543	0,261	0,129
10	3,17	2,76	2,23	1,81	1,37	0,879	0,700	0,542	0,260	0,129
11	3,11	2,72	2,20	1,80	1,36	0,876	0,697	0,540	0,260	0,129
12	3,06	2,68	2,18	1,78	1,36	0,873	0,695	0,539	0,259	0,128
13	3,01	2,65	2,16	1,77	1,35	0,870	0,694	0,538	0,259	0,128
14	2,98	2,62	2,14	1,76	1,34	0,868	0,692	0,537	0,258	0,128
15	2,95	2,60	2,13	1,75	1,34	0,866	0,691	0,536	0,258	0,128
16	2,92	2,58	2,12	1,75	1,34	0,865	0,690	0,535	0,258	0,128
17	2,90	2,57	2,11	1,74	1,33	0,863	0,689	0,534	0,257	0,128
18	2,88	2,55	2,10	1,73	1,33	0,862	0,688	0,534	0,257	0,127
19	2,86	2,54	2,09	1,73	1,33	0,861	0,688	0,533	0,257	0,127
20	2,84	2,53	2,09	1,72	1,32	0,860	0,687	0,533	0,257	0,127
21	2,83	2,52	2,08	1,72	1,32	0,859	0,686	0,532	0,257	0,127
22	2,82	2,51	2,07	1,72	1,32	0,858	0,686	0,532	0,256	0,127
23	2,81	2,50	2,07	1,71	1,32	0,858	0,685	0,532	0,256	0,127
24	2,80	2,49	2,06	1,71	1,32	0,857	0,685	0,531	0,256	0,127
25	2,79	2,48	2,06	1,71	1,32	0,856	0,684	0,531	0,256	0,127
26	2,78	2,48	2,06	1,71	1,32	0,856	0,684	0,531	0,256	0,127
27	2,77	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,684	0,531	0,256	0,127
28	2,76	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,683	0,530	0,256	0,127
29	2,76	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,127
30	2,75	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,127
40	2,70	2,42	2,02	1,68	1,30	0,851	0,681	0,529	0,255	0,126
60	2,66	2,39	2,00	1,67	1,30	0,848	0,679	0,527	0,254	0,126
120	2,62	2,36	1,98	1,66	1,29	0,845	0,677	0,526	0,254	0,126
∞	2,58	2,33	1,96	1,645	1,28	0,842	0,674	0,524	0,253	0,126

Sumber:

Sudjana., (2005), *Metoda Statistika*, Tarsito, Bandung.

Lampiran 19

r Table (Pearson Product Moment) (Level of Significance 0.05 and 2 Tailed)

N	r	N	R
3	0.997	41	0.308
4	0.950	42	0.304
5	0.878	43	0.301
6	0.811	44	0.297
7	0.755	45	0.294
8	0.707	46	0.291
9	0.666	47	0.288
10	0.632	48	0.285
11	0.602	49	0.282
12	0.576	50	0.279
13	0.553	51	0.276
14	0.532	52	0.273
15	0.514	53	0.27
16	0.497	54	0.268
17	0.482	55	0.265
18	0.468	56	0.263
19	0.456	57	0.261
20	0.444	58	0.258
21	0.433	59	0.256
22	0.423	60	0.254
23	0.413	61	0.252
24	0.404	62	0.25
25	0.396	63	0.248
26	0.388	64	0.246
27	0.381	65	0.244
28	0.374	66	0.242
29	0.367	67	0.24
30	0.361	68	0.239
31	0.355	69	0.237
32	0.349	70	0.235
33	0.344	71	0.233
34	0.339	72	0.232
35	0.334	73	0.23
36	0.329	74	0.229
37	0.325	75	0.227
38	0.320	76	0.226
39	0.316	77	0.224
40	0.312	78	0.223
41	0.308	79	0.221
42	0.304	80	0.22

Sumber: SPSS 17; Duwi Priyatno; 2009

DOKUMENTASI
SEKOLAH MIS TPI SAWIT SEBERANG





SISWA MENGERJAKAN SOAL PRE TEST



SISWA MENGERJAKAN SOAL POST TEST



SISWA MELAKUKAN KEGIATAN PELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
STRATEGI ROLE PLAYING







